

Bernhard Pesch
Hauptstraße 34
88289 Waldburg
0160-6389217
info@rittergesaenge.de
www.rittergesaenge.de

Runenjäger

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Spielleiter
und 3 bis 5 erfahrene Helden
in Thorwal nach dem Jahre 1026 BF

von Bernhard Pesch

Inhalt

Die Rabenzwinger.....	5
Tulas Ottaskin.....	10
Olport.....	20
Tulas Dank.....	24
Personen.....	25

„Zeit. Keine Zeit. Was ist schon Zeit? Yumuda sagte es Foggwulf und mir, nur das ist wahrhaftig. Wo ist die Seeadler? Ist sie schon untergegangen? Warum sagst du nichts, Tula? [...] Der Turm steht senkrecht zum Wasser. Scharlachrot. Aber ich habe überlebt. Das Schiff ist untergegangen, aber ich habe überlebt.[...]“

Der Skalde Iskir Ingibjarson, genannt der letzte Hjaldinger, Olport im Hesinde 1026 BF

Die Handlung

Das Szenario Runenjäger führt die Helden nach Skerdu, der Insel der gefürchteten Hexe Tula. Im Auftrag der Runajasko in Olport sollen sie nach dem Verbleib jenes Runenschiffes der Akademie forschen, das im Ingerimm 1023 BF mit der Flotte Iskir Ingibjarsons in Richtung Hjaldingard aufgebrochen ist. Von diesem Schiff, der „Jurgas Zorn“, gibt es außer jenen kryptischen Worten, die der einzige Überlebende der Expedition, Iskir, bei seiner Rückkehr gesprochen hat, keine weitere Spur. Diese Worte weisen auf Tula von Skerdu.

In Skerdu angekommen fallen die Helden unter den Bann der Hexe, was unter anderem einen Gedächtnisverlust für sie bedeutet. So beginnt das tatsächlich gespielte Abenteuer für die Helden erst als Ruderer auf Tulas Drachenschiff und die erste Aufgabe ist es für sie, ihre persönliche Vergangenheit zu erforschen und zu rekonstruieren. Erst dann können sie nach dem Verbleib des Runenschiffes suchen. Dabei stoßen sie auf weitere Überlebende der Güldenlandexpedition und kommen zudem hinter das Geheimnis von Aelfhild Svenjasdottir, einer jungen Hexe, die im Auftrag der Eishexe Glorana die Runenmagie der olporter Runajasko ausforschen und zudem Tula von Skerdu dem Erzdämonen Nagrach ausliefern soll.

Über das Abenteuer

Inhaltlich schließt das Szenario in gewissen Punkten an das Abenteuer „Die dunkle Halle“ von Patrick Fritz und Michelle Schwefel an, die Rückkehr Iskir Ingibjarsons und der Angriff von Gloranas Schergen auf Olport liegt also bereits mindestens einige Monate in der Vergangenheit.. Die geschilderten Ereignisse finden demnach irgendwann in den Monaten oder Jahren nach dem Phex 1026 BF statt. Statt Altersangaben von NSCs wird das Geburtsjahr genannt, weil das Alter je nach dem Zeitpunkt ihres Spieles variiert. Um die Komplexität zu verringern sind Jahreszahlen nach Bosparans Fall und nicht wie in Thorwal üblich nach Jurgas Landung angegeben.

Der Text bezieht sich in mehreren Punkten auf offizielle DSA-Produkte. Für das Spiel essentiell notwendig ist nur die Beschreibung der Stadt Olport ab Seite 98 in der Spielhilfe „**Unter dem Westwind**“ (UdW) und in derselben Veröffentlichung die Beschreibung der Runajasko zu Olport ab Seite 59. Interessant ist weiter die Beschreibung der Runenmagie in „**Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**“.

Das Abenteuer beginnt nicht wie so oft mit einem Auftrag. Es mag etwas ungewöhnlich für ihre Spieler sein, aber zu Spielbeginn befinden sie sich als Ruderer auf Tulas Drachenschiff und haben keine Erinnerung mehr an die jüngsten Ereignisse. Dieser besondere Einstieg ermöglicht es, verschiedenartigste Charaktere zu einer Heldengruppe zusammen zu fassen. Die meisten ihrer Helden werden im Laufe des Spiels herausfinden, dass sie im Auftrag der Runajasko nach dem verlorenen Runenschiff der Hjaldingard-Expedition suchen und nach einem Schiffbruch von Tula aufgenommen wurden. Es spricht aber nichts dagegen, dass einzelne Charaktere auch auf anderem Wege auf Tulas schwarzes Drachenschiff gekommen sind. Denkbar ist, dass sie im Laufe des Abenteuers herausfinden, dass sie zuletzt Sklaven auf einer al'anfanischen Galeere, Rückkehrer der Hjaldingard-Expedition oder sonstige Schiffbrüchige irgendwo vor der aventurischen Westküste waren. Solche Hintergründe sind im Abenteuer nicht explizit ausgearbeitet, als findiger Spielleiter werden sie sie aber problemlos einbauen können.

Es ist schwer, geforderte Erfahrungswerte für die Helden anzugeben. Das Abenteuer ist sehr story- und wenig kampfbetont. Eine Heldengruppe, die Spaß daran hat, komplexe Hintergründe zu

enträtseln, wird auf ihre Kosten kommen, wohingegen eine Gruppe, deren Schwerpunkt auf Kampf liegt, weniger begeistert sein wird.

Die große Variationsbreite an Heldenhintergründen und der spontane Einstieg machen das Abenteuer besonders für Helden geeignet, die bislang noch nicht als Gruppe zusammen gearbeitet haben. Oft werden in solchen Spielrunden mehrere Stunden benötigt, bis sich die Gruppe zusammengefunden hat. Weil diese Spielzeit entfällt, ist das Szenario besonders auch für Rollenspiel-Conventions geeignet, wo eine zusammengewürfelte Spielrunde üblich ist. Ansonsten entsteht eine runde Geschichte für die Helden, wenn sie sich zuletzt aus irgendwelchen Gründen in Olport aufgehalten haben.

Hintergrund

Im Frühling des Jahres **988 BF** wurde die junge Hexe Glorana aus dem Rhorwedgebirge von ihrer Mutter auf die Insel Skerdu geschickt. Gloranas Mutter machte sich Sorgen um die schwarzmagischen Interessen ihrer Tochter. Sie vereinbarte mit Tula, der Oberhexe ihres Kreises, das Mädchen zu ihr in Erziehung zu geben, um es auf den richtigen Weg zurück zu bringen. Zwei Jahre später dachte Tula, der jungen Hexe soweit vertrauen zu können, dass sie sie in ihrem Ottaskin zurücklassen könnte, während sie mit ihrem Drachenschiff auf Kaperfahrt in den Süden zog. Glorana aber verdrehte dem jungen Maednir Skoerreson, einem Enkel Tulas, den Kopf und raubte ihm mit dem Zauber LEVTHANS FEUER Lebensenergie, bis dieser verzweifelt den Freitod suchte. Daraufhin floh Glorana zurück in den Rhorwed, wo sie ein Kind Maednirs zur Welt brachte. Weil sie nicht daran dachte, die Tochter groß zu ziehen, brachte Gloranas Mutter das Kind nach Skerdu, wo Tula Interesse an ihm geäußert hatte, weil sie große magische Kraft in dem Kind vermutete. Wider allen Erwartens entwickelte das Kind, Svenja, keine magische Begabung. Dafür wurde sie zu einer großartigen Steuerfrau, die nun schon seit vielen Jahren Tulas Drachen, die „Rabenzwinger“, steuert.

Glorana ermordete im Jahre **1004** ihre Mutter und wurde so vollends zur Geächteten in der Gesellschaft der Hexen.

Im Jahre **1009** verliebte sich Svenja, die sich nach ihrer Ziehmutter Tulasdottir nannte, in den mherweder Krieger Abdallah ibn Sheik, den sie als Sklaven von einer al'anfanischen Galeere befreit hatte. Die beiden heirateten, bauten in Tulas Ottaskin eine Blockhütte und ein Jahr später brachte Svenja die kleine Aelfhild zur Welt. Später folgten die beiden Kinder Orwin und Radscha. Währenddessen stellte im Fischerdorf Skerdun an der Ostküste der Insel der Fischer Orm eine magische Begabung bei seinem Sohn Orozar fest und beschloss im Jahr **1016**, den Jungen an die Runajasko nach Olport zu schicken, wo er eine Ausbildung zum Magier erhalten sollte.

Im Jahre **1020** wurden dort, in Grotten unter der Runajasko, die hjaldinggardschen Runen wiederentdeckt, mächtige Zauberzeichen, die von den olporter Magiern bald mit aller Kraft erforscht wurden. Es gelang den Zauberern und Schiffbauern, mit Hilfe der Runen Schiffe zu bauen, auf denen ein Schiffsmagier mit der Unterstützung der Lebenskraft der gesamten Mannschaft Zauber wirken kann.

Die friedlose Glorana indes wurde zur Dienerin Borbarads, als dieser zurückkehrte und wurde als solche vom Dämonenmeister zur Herrin über das Eisreich im Norden Aventuriens gemacht. Nach Borbarads Ende gelangte sie **1021** an den Nagrachsplitter der Dämonenkrone. Mit Hilfe dieses Artefakts herrscht sie unbarmherzig über ihr Eisreich Glorania.

In diesen Jahren rief der Versuch des obersten Hetmanns Tronde Torbenson, Thorwal zu einem ganzheitlichen Staat zu vereinen, viele Widerstände hervor. Unter dem Skalden Iskir Ingibjarson, der der letzte Hjaldinger genannt wird, bildete sich eine Bewegung, deren Ziel es war, Hjaldingard, die Heimat der Thorwaler im Guldenland, wieder zu entdecken. Am 15. Ingerimm **1023** lief im Hafen von Olport eine Expedition in Richtung Guldenland auf. Unter den Schiffen war auch die Otta „Jurgas Zorn“, ein Runenschiff der Runajasko.

Bei der kleinen Aelfhild hatte sich derweil eine starke magische Begabung herausgestellt, so dass Tula das Mädchen als Schülerin aufnahm. Allerdings begann die junge Hexenschülerin in ihrem jugendlichen Trotz und Leichtsinn, sich für ihre Großmutter Glorana zu interessieren, die auf Skerdu tunlichst totgeschwiegen wurde. Während sich Tula im Jahr **1023** wiederum auf Kaperfahrt befand, nahm Aelfhild heimlich Kontakt zu Glorana auf. Dieser Kontakt verlief mittels Difarim, die Glorana beschwor, um ihrer Enkelin Nachrichten schicken zu können.

Tulas Kampf gegen die al'anfanischen Sklavenhalter im Südmeer war von wenig Erfolg gekürt. Sie verlor einen Großteil ihrer Ruderer, so dass ihr die Rückfahrt nach Skerdu im Herbst **1024** nur mit Mühe gelang.

Zu dieser Zeit wandten die Runajaski aus Olport zum ersten Mal öffentlich ihre neue Runenmagie im Seekampf gegen das Horasreich an, was zu einem Ausschluss der Runajasko aus der Grauen Gilde wegen des Verdachtes auf Blutmagie führte.

Im Jahre **1025** begab sich Tula mit ihrem Schiff auf eine Reise zu Yumudas Insel im hohen Norden. Von der befreundeten Riesin erhoffte sie sich Rat und Hilfe. Hier stieß sie auf schiffbrüchige Überlebende der Hjaldingard-Expedition. Außerdem war der Bug des Runenschiffes „Jurgas Zorn“ auf der Insel angespült worden. Weil sie immer noch dringend Ruderer benötigte, bezauberte sie die Schiffbrüchigen und brachte sie unter ihren Bann. Den Drachenkopf des Runenschiffes ließ sie bergen und brachte ihn zurück nach Skerdu. Die Runen auf dem Drachenkopf hatten ihr Interesse geweckt und sie wollte damit die olporter Runenmagie erforschen.

Während desselben Jahres begannen die Ereignisse des Abenteuers „**Die dunkle Halle**“, in dessen Verlauf der Skalde Iskir Ingibjarnson an der olporter Küste aufgefunden wurde und er die Worte zu Beginn dieses Szenarios sagte. Unmittelbar darauf, im Hesinde **1026**, griffen Gloranas Schergen die Runajasko an, um an ein Kristall zu kommen, das für eine firnelfische Waffe im hohen Norden benötigt wurde. Tapfere Abenteurer und mit ihnen der thorwaler Hetmann Tronde Torbenson verfolgten das Artefakt und konnten Glorana aus ihrem Stützpunkt, der dunklen Halle bei Leskari, vertreiben.

Im Frühling **1026** bemerkte die junge Aelfhild Tulas Interesse an der Runenmagie und sie berichtete Glorana davon. Auf Gloranas Idee hin schlug sie Tula vor, sich in der Runajasko als E Levin einzuschreiben, um so die Runenmagie ausforschen zu können. Tula ging auf die Idee ein und so wurde Aelfhild Schülerin in der Runajasko. An der Runajasko aber war der Zauberer Bjarni Ingaldson zu Glorana übergelaufen und spionierte für diese die geheimen Runen aus. Nachts übernahm Bjarni die Ausbildung Aelfhilds in den dämonischen Künsten. Gemeinsam modifizierten sie die Runen mit den Zeichen des Erzdämonen Nagrach. Tula von Skerdu nahm mit dem Zauber MADAS SPIEGEL Kontakt zu ihrer Schülerin auf und bekam so die dämonischen Runen zugespielt. In der Folgezeit häuften sich ungeplante dämonische Manifestationen auf Skerdu. Durch die blutmagischen Elemente der Runen in die Irre geführt, erkannte Tula das Wirken Gloranas nicht.

Doch auch in der Runajasko blieb man nicht untätig. Nachdem der junge Zauberer Orozar Ormson seine Stableite hinter sich gebracht hatte, schickte man ihn in seine Heimat Skerdu, um die Rolle Tulas beim Verschwinden der Hjaldingard-Expedition zu untersuchen. Zusammen mit einer Ladung Waskir auf einer Otta der Sturmtrutzer-Ottajaskos erreichte er Skerdun, wo er seinen alten Vater besuchte. Dann machte er sich zu Fuß auf zu Tulas Ottaskin, wo er prompt auf die Überlebenden der „Jurgas Zorn“ stieß. Um ihre Ruderer behalten zu können und sich zudem die Magier als magische Gefäße mittels MAGISCHEM RAUB erhalten zu können, bezauberte Tula kurzerhand auch Orozar und gliederte ihn unter ihren Ruderern ein. Orozars Aufbruch in der Runajasko liegt zum Zeitpunkt des Abenteuers 6 Wochen in der Vergangenheit.

Nach diesem weiteren Verlust eines Magiers beschloss die Runajasko vorsichtiger vorzugehen. Sie schickte zunächst eine unbeteiligte Heldengruppe, ihre Helden, nach Skerdu. Hier erlitten diese

Helden im Nebel vor der Küste Schiffbruch und wurden in Tulas Ottaskin aufgenommen. Allerdings bezauberte Tula auch die Helden, um sich ihrer als Ruderer bedienen zu können. Weil Tulas Zaubertrank neben Elementen der Zauber ZAUBERZWANG und BANNBALADIN auch eine Komponente für Gedächtnisverlust beinhaltet, finden sich die Helden als Ruderer auf Tulas Drachenboot wieder, ohne eine Erinnerung an ihre nähere Vergangenheit zu haben.

Einstieg

Das Abenteuer beginnt mit einer Zumutung für ihre Spieler: Fragen sie sie nach Gegenständen in ihrem Gepäck, die ihnen wichtig sind, z.B. Messer, Zauberstäbe oder Totembeutel und notieren sie diese. Zunächst werden die Helden diese Gegenstände vermissen, bevor sie sie in der Grotte unter Tulas Langhaus wiederfinden können. Einen weiteren geliebten Gegenstand, beispielsweise eine Waffe, sollten sie den Helden ebenfalls abhandeln kommen lassen. Deponieren sie diesen Gegenstand in der „Swafnild“, jenem Schiffswrack, das die Helden im Abenteuerverlauf untersuchen können. Lassen sie ihre Spieler dann ihre Werte für Selbstbeherrschungsproben aufschreiben und sammeln sie zum Zeichen ihres Gedächtnisverlustes die Heldendokumente ein. Schauen sie sich auch kurz die Angaben von Haldrunir Windweiser über die Vergangenheit der Helden auf Seite 21 an. An dieser Stelle erzählt der Akademieleiter der Olporter Akademie ihren Helden von ihrer Vergangenheit. Überlegen sie sich, wie ihre Helden nach Olport gekommen sein könnten und passen sie diese Angaben so an ihre Gruppe an, dass eine logische Geschichte entsteht.

Die Rabenzwinger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Gleichtakt senken sich die Ruder ins trübe Wasser. Langsam und stetig gleitet das schwarze Drachenschiff durch den Nebel. Die Männer und Frauen blicken grimmig. Auch ihr beugt euch vor und zieht euer Ruder wieder zurück, wie alle auf den Bänken. Im Heck des Schiffes steht eine Frau mit tätowierter Glatze neben einem Dreibein, an dem ein mächtiger Kessel über einem Feuer baumelt. Ihr liebt diese Frau, begleitet sie mit all euer Sympathie. Auf ihrer Schulter sitzt eine große Katze und dahinter lenkt eine Steuerfrau das Schiff durch den Nebel. Zu eurer Linken, in den Nebelfetzen kaum mehr zu sehen, gleitet langsam die unwirtliche Steilküste einer Insel an euch vorbei. Nach einer Weile scheint die Frau den Trank im Kessel fertig gebraut zu haben. Sie bittet euch und einige andere der Ruderer, aufzustehen und von dem Trank zu trinken, den sie euch in einer großen Kelle reicht. Natürlich folgt ihr ihrem Wunsch, denn sie ist eine gute Freundin...

Lassen sie ihren Spielern Zeit, das Gehörte zu verdauen. Vermutlich werden sie über die Bevormundung erbost sein und sich zur Wehr setzen wollen. Allerdings ist es für sie ausgeschlossen, Tula anzugreifen oder auf andere Art aggressiv zu sein. Die einzige Möglichkeit, die sie ihnen lassen sollten, ist eine Selbstbeherrschungsprobe, bei deren Gelingen sie die Einnahme des Zaubertrankes heimlich verweigern können. Denkbar ist, dass sie ihn im Mund behalten, um ihn später wieder auszuspucken. Vielleicht leeren sie den Trank unbemerkt in den eigenen Kragen statt in den Mund oder sie lassen einen ihrer Genossen unbemerkt stolpern, so dass das gesamte Dreibein zu Fall gebracht wird und sich der Inhalt des Kessels über das Deck ergießt. Machen sie den Helden die Selbstbeherrschungsproben nicht zu schwer, denn die Fremdbestimmtheit ihrer Helden ist ein interessanter Effekt, wird jedoch sehr bald den Spielspaß nehmen. Momentan befindet sich die Rabenzwinger auf der Fahrt von Tulas Ottaskin nach Skerdun, um dort Nahrung und Material aufzunehmen. Spätestens auf der Rückfahrt sollte den letzten Helden ihre Probe gelingen. Möglicherweise können sich die Helden bei der Verweigerung

des Zaubertrankes gegenseitig unterstützen. Außerdem bemerken die Helden den Verlust jener Gegenstände, die ihnen wichtig sind, die sie zu Beginn des Spieles benannt haben. Außer den Helden werden nur die Mitglieder der Runajasko aufgefordert, von dem Trank zu trinken. Alle anderen Ruderer befinden sich freiwillig an Bord.

Tulas Zaubertrank

Der Zauber, der in dem Trank im Kessel wirkt, ist derart komplex, dass eine genaue regeltechnische Rekonstruktion unmöglich ist. Dennoch können einzelne Elemente beispielsweise durch einen ANALYS oder die spätere Untersuchung von Tulas Raum (Seite 16) nachvollzogen werden:

Der Hexenkessel ist aus Kupfer und an den Rändern mit knotenartigen Ornamenten geziert. Er ist mit allen bekannten Schalenzaubern belegt. Das vereinfacht für Tula die Herstellung ihres Gebräus erheblich. Außerdem wird die Wirkung des Trankes verstärkt. Der Zaubertrank aus dem Kessel ist in seiner Wirkung mit einem Hexenfluch zu vergleichen. Bei der Fluchtechnik ist es verbreitet, dass die Flüche permanent wirken, aber durch eine erfüllbare Bedingung aufgehoben werden („Ihr sollt für mich rudern, bis ihr den Gegenstand, den ich euch abgenommen habe, wiedererlangt habt“). Es gehört zu den Regeln der Flüche, dass diese Bedingung dem Verfluchten mitgeteilt wird. Aus diesem Grund wird der Wildkater Taumann demnächst auf die Helden zukommen. Ein Grundelement aller Hexenflüche ist der ZAUBERZWANG, der im Falle von Tulas Zaubertrank aber nicht nur Element sondern zentraler Bestandteil des Fluches ist. Der ZAUBERZWANG beinhaltet, dass die Helden Tula nicht angreifen und dass sie ihr außerdem als Ruderer zur Verfügung stehen, wenn sie ihrer bedarf. Sollten sich die Helden durch Flucht entziehen wollen, so verlieren sie täglich W6 Lebenspunkte bis sie wieder zurückkehren oder bis zu ihrem Tod. Dieser Zwang wirkt permanent, bis die Bedingung erfüllt ist. Das heißt, diesen Einschränkungen ihrer Handlungsfreiheit werden sich die Helden für einen großen Teil des Abenteuerlaufes unterwerfen müssen.

Eine zweite Wirkungsweise des Trankes hat Eigenschaften des elfischen Zaubers BANNBALADIN in einer Variante, die den Erinnerungsverlust der Opfer zur Folge hat. Während der Erinnerungsverlust permanent wirkt, verschwindet die eigentliche Wirkung, dass die Helden in Tula eine Freundin sehen, der sie sich keinesfalls widersetzen, wenn es gelingt, nach einer Selbstbeherrschungssprobe die Einnahme des Trankes zu verweigern.

Im Grunde genommen bleibt den Helden also nur, gute Miene zum bösen Spiel zu machen. Während sie sich weiterhin als Ruderer in Tulas Mannschaft einfügen, können sie die anderen Besatzungsmitglieder befragen und während des Landaufenthaltes in Skerdun nach den Hintergründen forschen. Außerdem wird der Kater Taumann mit ihnen Kontakt aufnehmen.

Der Kater Taumann

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Während du im stumpfen Gleichtakt vor dich hin ruderst, bemerkst du, wie sich der grauschwarz gestreifte Kater langsam von Tulas Schultern löst und auf dich zu stolziert. Mit einem leichten Maunzen umstreift er deine Beine. Dann bilden sich unvermittelt Bilder in deinem Kopf. Du siehst einen großen, flachen Stein inmitten einer Höhle. Darauf liegen wild durcheinander eine Vielzahl von Gegenständen: Zauberstäbe, Knochenkeulen, Amulette, Dolche und obenauf erkennst du den vertrauten Gegenstand, den du vermisst. Du weißt, du wirst erst dann von dem Zwang, Tula zu dienen, befreit sein, wenn du diesen Gegenstand zurück erlangt hast. Aber wo befindet sich diese Höhle? Schon hat sich der Kater von deinen Beinen gelöst und streift zu einem deiner Gefährten...

Mit dieser Gedankenübertragung teilt Taumann den Helden mit, dass sie unter einem fluchartigen Zauberzwang stehen, bis sie ihren Gegenstand zurück erlangt haben. Die Höhle, die sie gesehen haben, befindet sich unter Tulas Langhaus, aber das werden die Spieler erst noch herausfinden.

Die Mannschaft der Rabenzwinger

Es gibt mehrere Möglichkeiten, mit den anderen Ruderern in Kontakt zu kommen: Bei den gemeinsamen Essenspausen, wenn der Wind auffrischt und das Schiff mit dem Segel Fahrt macht oder einfach im Gespräch mit dem Nebenmann/ der Nebenfrau. Neben Tula von Skerdu und der Steuerfrau Svenja (deren Beschreibungen sie im Anhang auf Seite 25 finden) befinden sich einschließlich der Helden 44 Ruderer an Bord. Außer mit Tula, die ein Gesprächsansinnen arrogant abweisen wird, haben die Helden die Möglichkeit, mit allen Besatzungsmitgliedern in Kontakt zu kommen. Alle Personen einzeln hier vorzustellen, würde den Umfang des Abenteuers sprengen, weshalb sich der Text auf die Namen der wichtigsten Mitglieder beschränkt. Für den besseren Überblick befindet sich im Anhang ein Stammbaum der Tulasons.

Die Verwandten Tulas:

- Die Steuerfrau Svenja Tulasdottir, rote Haare
- Sigrun Skoerresdottir, Hetfrau eines Langhauses in Tulas Ottaskin
- Drei Kinder von Sigrun
- Helgi Skoerreson, ebenfalls Hetmann eines Langhauses
- 4 Kinder von Helgi
- Eindara Windsdottir, eine Bewundererin Tulas, die Hetfrau des dritten Langhauses im Ottaskin
- 3 Kinder von Eindara
- Abdallah ibn Sheik, der Ehemann von Svenja Tulasdottir, ein tulamidischer Krieger

Mitglieder der Runajasko

Von der Runajasko befinden sich Orozar Ormson und vier Überlebende vom Runenschiff „Jurgas Zorn“ an Bord. Die Runajaski sind an der Tätowierung des olporter Akademiesiegels erkennbar.

- Oendrik Swafnildson, ein Schiffbauer
- Oridor Wasason, ein Skalde
- Trudhild Weilandsdottir, eine Magierin
- Mardruk Meerson, ein weiterer Schiffbauer mit erkennbar orkischen Einschlägen
- Orozar Ormson, ein junger Magier aus Skerdun.

Weiter befinden sich mehrere befreite Sklaven von al'anfaner Galeeren und einige Mägde und Knechte aus Skerdun und den umliegenden Inseln auf dem Schiff:

- 8 Thorwaler von Skerdu und Umgebung
- 6 Tulamiden
- 6 –9 Mohas (Abhängig von der Anzahl der Helden um die 44 Ruderer voll zu machen)

Weitere Informationen zu Tula und den Runajaski finden sie unter den Personenbeschreibungen im Anhang.

Gespräche mit der Mannschaft

Im Gespräch mit den anderen Mannschaftsmitgliedern können die Helden folgende Informationen erhalten:

Über Tula und das Schiff:

- Sie befinden sich auf dem Drachenschiff „Rabenzwinger“.
- Das Schiff fährt von Tulas Langhaus auf der anderen Seite der Insel nach Skerdun um dort Nahrung und Materialien aufzunehmen.
- Tula von Skerdu ist eine mächtige Zauberin.

- Tulas Kater heißt Taumann.

Über die Helden:

- Sie haben einen Tag zuvor in der Nähe von Tulas Langhaus Schiffbruch erlitten.
- Ihr zerstörtes Schiff liegt noch immer in den Klippen an der Westküste der Insel.
- Warum sie das Gedächtnis verloren haben? Sie ernten ein spöttisches Grinsen oder eine ratlose Geste.

Über die Mannschaft:

- Ein Großteil der Mannschaft gehört zur Familie von Tula von Skerdun.
- Andere sind befreite Sklaven, Seeleute und Schiffbrüchige, die sich ihr angeschlossen haben.

Vielleicht gelingt es ihnen, ihren Helden bei diesen Gesprächen auch etwas von den letzten Fahrten der Rabenzwinger zu vermitteln:

- 1023 war Tula auf Kaperfahrt im Südmeer und hat dabei im Kampf mit Al'Anfanern einen Teil ihrer Ruderer verloren.
- 1025 fuhr sie zu Yumudas Insel und hat dabei Schiffbrüchige (die Runajaski) und den mit Runen geschmückten Drachenkopf eines Langschiffes aufgenommen.

Einzig die Runajaski begegnen den Helden auf ihre Fragen mit leerem Blick und schwafeln davon, dass sie gute Freunde von Tula seien und keine Ahnung von ihrer eigenen Vergangenheit haben.

Skerdun

Skerdun ist ein kleiner Fischerort, der relativ isoliert von der Außenwelt lebt. Er besteht aus einigen Langhäusern und ein paar Holzhütten, die sich, gegen die Fluten teils auf Stelzen gebaut, um einen kleinen Kiesstrand gruppieren. Am Strand liegen ein Drachenschiff und mehrere kleine Ruder- und Segelboote. Für Schiffe mit größerem Tiefgang wurde sogar ein Steg ins Wasser gebaut. Es gibt einen Gemischtwarenladen, einen Swafnirtempel und eine Kneipe. Die Skerduner sind misstrauische Leute, die am liebsten von lästigen Fragern in Ruhe gelassen werden wollen. Sie haben sich mit der Hexe Tula arrangiert: Solange sie ihr nicht in die Quere kommen schützt ihr Ruf sie vor Angriffen von Piraten und anderen Feinden. Selten genug hat man Kontakt zu den Leuten von Tulas Ottaskin, die sich hier mit all jenen Materialien eindecken, die sie nicht selbst in ausreichender Menge herstellen können: Werkzeuge und Nägel, Saatgut, guten Waskir, Zucker und Honig. Auch die Helden werden von Tula an Land geschickt, Säcke mit Saatgut, die Svenja im Gemischtwarenladen gekauft hat, an Bord zu tragen. Danach können sie sich für eine Weile zusammen mit anderen Mannschaftsmitgliedern in die Kneipe „Zum Walross“ begeben.

Im „Walross“

Das „Walross“ ist eine typische Fischerkneipe. An der Wand hängt das ausgestopfte Exemplar eines besonders großen Schwertfisches und die Wand ist mit in Fischernetzen geflochtenen getrockneten Seesternen dekoriert. Hinter der Theke steht ein glatzköpfiger, tabakkauender Wirt mit Backenbart und schmieriger Schürze und in der Ecke sitzt an einer Ziehharmonika ein singender Fischer: „Wenn Torstoi Om den Schneidzahn trifft...“

Im späteren Abenteuerverlauf ist es wichtig, dass ihre Helden schon einmal etwas von der Eishexe Glorana und ihrem Eisreich gehört haben. In vielen Heldengruppen gehört dieses Wissen zur Allgemeinbildung. Sollte das bei ihrer Gruppe nicht so sein, so lassen sie sie im „Walross“ zwei Fischer belauschen, die sich über die Eishexe unterhalten.

Glorana, genannt die Schöne, wurde am 3.NL 970 BF als Tochter einer Hexe aus dem Rhorwed geboren. Bereits früh offenbarte sich ihr Interesse zur dunklen Seite der Magie, wie bei ihrem Geburtsdatum nicht anders zu erwarten war. Ihre Mutter, eine führende Hexe aus dem Rhorwed, sandte sie deshalb um das Jahr 988 zu der befreundeten Hexe Tula von Skerdu, um von dieser auf den rechten Weg geführt zu werden. Zwei Jahre später musste Glorana die Insel Skerdu überstürzt verlassen, weil sie einen Enkel Tulas aus Liebeskummer in den Freitod getrieben hatte. Allerdings trug sie ein Kind dieser Beziehung in sich, dass sie 990 im Rhorwed gebar. Ihre Mutter schickte den Säugling, Svenja, den Glorana nicht aufziehen wollte, nach Skerdu, wo Tula sich seiner annahm.

14 Jahre später stellte sich Glorana offen auf die Seite der Dämonen und ermordete ihre eigene Mutter (siehe das Abenteuer „**Im Zeichen der Kröte**“). Fortan sammelte sie, erst im Rhorwed, dann in Tobrien, Hexen um sich, die sich wie sie auf die dunkle Seite gezogen fühlten. Als der Dämonenmeister Borbarad zurückkehrte, fand er in Glorana eine willfährige Dienerin, die er mit dem Nagrachschild Hyrr-Kanhay beschenkte und zur Königin über sein Eisreich im Norden machte. Nach Borbarads Ende brachte die Eishexe den Nagrachschilder der Dämonenkronen in ihre Gewalt. Von ihrem Eispalast bei Paavi beherrscht sie unbarmherzig ihr Reich und spinn ihre Ränke über den ganzen Norden.



Der alte Orm

Während des Landganges in Skerdun, möglicherweise im „Walross“, werden die Helden von einem alten Mann angesprochen. Der alte Orm ist bucklig, auf einen Stock gestützt, mit faltigem Gesicht und langem Bart. Auf dem Kopf trägt er eine blaue Stoffmütze. Er zupft einen der Helden am Ärmel und fragt: „He, du da! Der Junge dort, auf eurem Schiff, mit den blonden Haaren, ist das mein Sohn Orozar?“ Tatsächlich handelt es sich um den Vater von Orozar Ormson und um solche Verwicklungen zu vermeiden wurde diesem von Tula befohlen, auf dem Schiff zu bleiben. Vermutlich werden die Helden den alten Orm weiter dazu befragen, wie sein Sohn auf Tulas Schiff kommt und was er zu dessen Vergangenheit weiß:

- Orozar war magisch begabt. Deshalb hat der alte Orm ihn vor Jahren (1016) an die Runajasko nach Olport geschickt. Dann hat er mehrere Jahre lang nichts von ihm gehört, bis er vor etwa 5 Wochen unvermittelt an seiner Hüttentüre klopfte.
- Orozar war einen Abend lang sein Gast und zusammen zechte man etliche Krüge Waskir. Er erzählte, dass er nun fertig mit seiner Ausbildung zum Zauberer sei und dass er im Auftrag der Akademie etwas zu tun hätte.
- Bei seinem Auftrag ging es um ein Schiff der Runajasko, das auf der Gildenlandexpedition (von der man sogar in Skerdun gehört hat) verschollen ist.
- Als nächstes wollte er zu Tulas Langhaus gehen (was eigentlich niemand freiwillig macht, der noch bei rechtem Verstand ist.)

Sollten die Helden dem alten Orm bestätigen, dass Orozar sein Sohn ist, so taucht er wenig später am Strand bei der Rabenzwinger auf und ruft laut zeternd nach seinem Sohn, der auf ihn nicht reagiert. Nach einer Weile wird Orm von zwei Muskelmännern aus Tulas Mannschaft, denen der zeternde Greis zuviel wird, unter den Armen gepackt und zurück ins Dorf geschleift.

Die Befreiung vom Trank

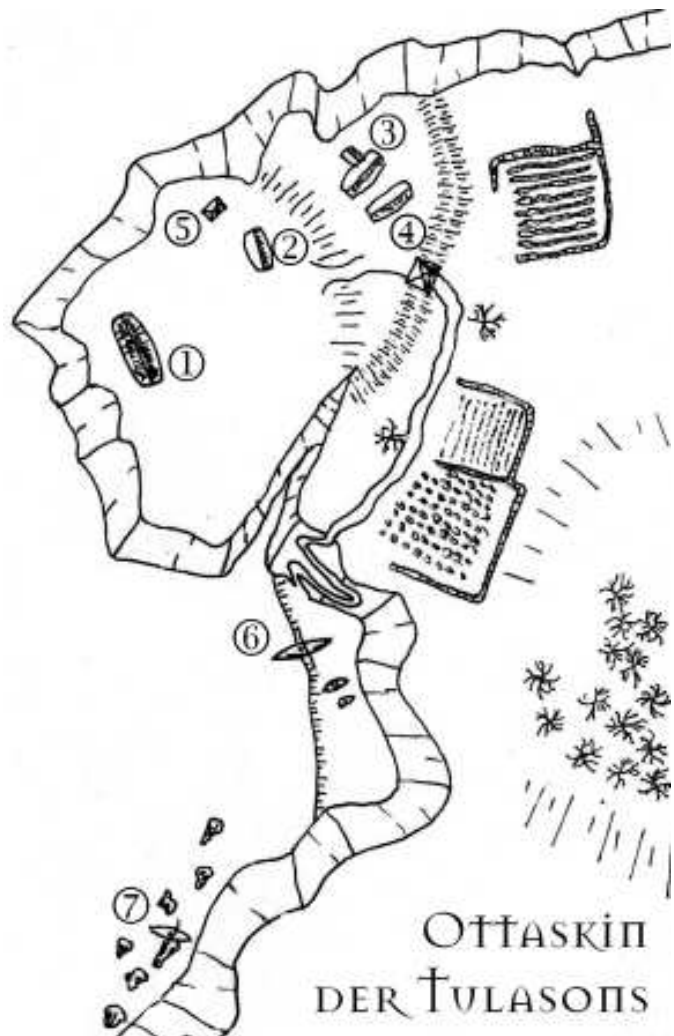
Nach wenigen Stunden Aufenthalt fährt die Rabenzwinger am selben Tag wieder zurück zu Tulas Ottaskin. Auf der Rückfahrt (wie auch in den folgenden Tagen) wird Tula die Helden und die Runajaski wiederum bitten, von dem Trank aus ihrem Kessel zu trinken. Helden, denen beim letzten Mal bereits eine Selbstbeherrschungsprobe gelungen ist, haben dieses mal keine Schwierigkeiten, Tula zu täuschen und die Einnahme des Trankes zu umgehen. Den anderen Helden sollte spätestens jetzt eine Selbstbeherrschungsprobe gelingen oder sie sollten von ihren Gefährten am Trank gehindert werden, damit auch sie von den Auswirkungen des BANNBALADIN befreit werden. Eine Möglichkeit ist es auch, dass die Helden von sich aus versprechen, Tula zu dienen und so von dem Zwang, den Zaubertrank zu trinken, befreit werden. Während vorliegendem Abenteuer entsteht mehrmals die Situation, dass ihre Helden die Hexe Tula austricksen, so dass die Gefahr besteht, dass die mächtige Tula von Skerdu etwas ins Lächerliche gezogen wird. Seien sie sich dessen bewusst und versuchen sie dem entgegenzusteuern, indem sie mehrfach die Macht, die Unnahbarkeit und die Gefährlichkeit Tulas betonen. Ihre momentane Unaufmerksamkeit erklären wir durch den dämonischen Einfluss, dem die Hexe durch Aelfhilds Runen zur Zeit ausgesetzt ist.

Tulas Ottaskin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne ist bereits untergegangen und ein rauher, kalter Wind pfeift über eure Köpfe hinweg. Ihr rudert entlang majestätischer Klippen, die zu eurer Linken viele duzend Schritt in den Himmel ragen. Den Klippen vorgelagert sind gefährliche Riffs. Mit einem Kopfnicken weist einer der Ruderer auf die Überreste eines kleinen Segelbootes, das zerschellt zwischen den Felsen liegt; „Das war euer Segler. Gestern haben wir euch dort rausgezogen.“ Noch bevor ihr weiter nachfragen könnt, erschallt vom Heck der Ruf der Steuerfrau: „Klar zum Anlegen!“ Die Rabenzwinger steuert auf einen kleinen Kiesstrand unterhalb einer hohen Klippe zu. Über euch seht ihr die Silhouette eines großen, bedrohlich dunklen Langhauses, die sich dort gegen das Mondlicht abhebt.

Die Helden werden die nächsten Tage voraussichtlich in Tulas Ottaskin verbringen, bis es ihnen gelungen ist, den vertrauten Gegenstand, der sie an Tulas Zwang bindet, zu finden. Außerdem werden sie einige Begegnungen haben, die sie auf der Suche nach ihrer Vergangenheit und nach dem Runenschiff der Runajasko weiter bringen. Der Ablauf der Ereignisse hängt von den Aktionen ihrer Helden ab und kann durchaus auch in einer anderen Reihenfolge als hier geschildert geschehen.



Hoch auf einem Felsen über der Steilküste Skerdus erhebt sich Tulas Langhaus, gefolgt von drei weiteren Langhäusern und einer Hütte etwas weiter von der Küste entfernt. Zum Landesinneren wird das Ottaskin von einem palisadenbewehrten Erdwall geschützt, dem einige Gemüse- und Getreidefelder folgen. Insgesamt wohnen 86 Menschen in dieser Siedlung.

1 Tulas Langhaus

Die schwarze, riesenhafte Halle ist mit gruseligen Fratzen beschnitzt. Nur schmale Schlitze lassen etwas Licht ins Innere.

A Stallungen

Hier sind einige Pferde, Kühe und bei schlechter Witterung auch Schafe untergebracht. Im der Wohnhalle zugewandten Teil befindet sich ein Vorratslager, in dem ein Großteil der in Skerdun erstandenen Waren verstaut wird.

B Wohnhalle

In der Mitte unter einem Rauchabzug befindet sich eine große Feuerstelle. An zwei Tafeln versammeln sich die Bewohner zum Essen. An den Wänden sind etliche Bettstätten, Decken, Felle, aber auch durch Vorhänge abgetrennte Bereiche, aufgereiht. Einige von diesen Schlafstellen werden den Helden zugewiesen. Außer ihnen nächtigen in dieser Halle die fünf Runajaski, zwei thorwaler Knechte, ein alleinstehender Moha und je ein Moha und ein Tulamide mit ihren Familien. Die Halle ist groß genug, dass sich das gesamte Ottaskin zu Versammlungen in ihr zusammen finden kann.



C Tulas Raum

Die Beschreibung des Raumes gibt das wieder, was ein Held, der durch eines der Fenster in den Raum schaut, sehen kann. Wenn die Helden in den Raum einsteigen, verwenden sie bitte die Beschreibung „Tulas Raum“ auf Seite 16.

Durch das schmale Fenster ist im dämmrigen Licht des Raumes wenig zu erkennen. In der Mitte ragt ein Dreibein empor, an dem jener Kessel hängt, den die Helden bereits von der „Rabenzwinger“ kennen. Auf einem kleinen Feuer brodelt darin der Zaubertrank. In einer Ecke steht ein Kastenbett. Weiter gibt es ein Schreibpult und einen kleinen Tisch mit zwei Stühlen. Die Wände werden mit Regalen voll Kräutern, Büchern, und allerlei Krimskrams geziert. In einer Ecke liegt ein gewebter Teppich und an der Rückwand führt eine kleine Tür ins Freie.

2 Sigruns Langhaus

In diesem kleineren und ansonsten unscheinbaren Langhaus wohnt Sigrun Skoerresdottir mit ihrem Mann, ihren erwachsenen Kindern und deren Familien. Außerdem dient das Haus mehreren

Knechten und Mägden, teils thorwalscher, teils tulamischer und teils mohischer Abkunft und deren Familien als Unterkunft. Ein besonderer Bewohner ist der alte Skoerre Tulason, mit dem sie ihren Helden eine Begegnung gönnen sollten. Skoerre Tulason ist ein mittlerweile 75-jähriger, weißbärtiger und zahnloser Tattergreis, dessen Geistesgaben stark nachgelassen haben. Skoerre ist der einzige Sohn von Tula von Skerdu und mag ihren Spielern einen Eindruck davon vermitteln, was Tulas Alterslosigkeit konkret bedeutet.

3 Helgis Langhaus

Hier wohnt Helgi Skoerreson zusammen mit seiner Frau und einigen erwachsenen Kindern mit deren Familien. Auch hier gibt es etliche Knechte und Mägde unterschiedlichster Herkunft. In Helgis Langhaus gibt es eine kleine Schmiede.

4 Eindaras Langhaus

Eindara ist eine Bewundererin von Tula von Skerdu, die sich vor vielen Jahren mit ihrer Familie hier niedergelassen hat. Über dieses Langhaus gibt es sonst nichts bemerkenswertes zu berichten.

5 Svenjas Hütte

Diese Blockhütte fällt durch tulamisch anmutende Verzierungen auf. Hier wohnt Tulas älteste Enkelin, Svenja, zusammen mit ihrem Mann, dem mherweder Krieger Abdallah, den beiden Kindern Orwin und Radscha und der alten Amme Grimma. Eine Begegnung mit Radscha wird ihren Helden später wertvolle Informationen beschieren.

Außerhalb des Verteidigungswalles gibt es, umfasst von Steinmauern, um sie gegen den Wind zu schützen, einige Gerstenfelder, Schafweiden und Obstbäume. Ansonsten liegen im Hinterland nur sturmumtostes Hochland und einige Wälder in den Senken.

Unterhalb des Ottaskin und der Klippen liegt ein kleiner Strand, der durch einen steilen, schmalen Pfad mit den Häusern verbunden ist. Hier liegt die **Rabenzwinger** (6). Weiter südlich ragen gefährliche Riffe aus dem Meer. Hier ist das **Schiff der Helden** (7) gestrandet.

Nochmal der Kater

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Abermals kommt der große, grauschwarze Kater auf dich zugeschlichen, reibt seinen Kopf an deinem Bein und schnurrt vernehmlich. Wieder spürst du Bilder in dir aufsteigen, doch dieses Mal sind es nicht die Gegenstände in der Höhle. Du siehst Tula von Skerdu riesig vor dir aufragen und es dauert eine Weile, bis dir gewahr wird, dass du die Welt aus der Perspektive eines Katers siehst. Sie ist über ein Schreibpult gebeugt. Du springst ihr auf die Schulter und siehst auf dem Papier auf dem Pult seltsame, mächtige Zeichen geschrieben, die dich beunruhigen. Du springst wieder auf den Boden. Unvermittelt siehst du einen glitschigen Tentakelarm aus einem Pfosten des Zimmers wachsen. Du stellst die Haare auf, bildest einen Buckel und fauchst grimmig. Der Tentakelarm verschwindet, doch Tula scheint von all dem keine Notiz genommen zu haben.

Seit einiger Zeit beschäftigt sich Tula mit den dämonisch modifizierten Runenzeichen, die ihr von Aelfhild geschickt werden. Immer mehr gerät sie, ohne es zu merken, in den Bann des Erzdämonen Nagrach. Spontane dämonische Manifestationen wie den Tentakelarm ignoriert sie, doch Taumann spürt die Veränderungen seiner Herrin genau. Er spürt auch, dass sich die Helden aus Tulas Bann lösen wollen und bittet sie deshalb auf diese Art um Hilfe. Die geschilderte Vision kann nur einer ihrer Helden zu Gesicht bekommen. Wenn sie wollen, gestalten sie noch ähnliche Visionen mit anderen dämonischen Manifestationen für die anderen Helden: Im Katzenfutter tummeln sich für kurze Zeit mishkariöse Maden, ein Flammendämon erscheint im Feuer oder

einige Rüben der letzten Ernte schimmeln bestialisch stinkend vor sich hin. Beschreiben sie diese Ereignisse immer aus der Perspektive eines Katers.

Radscha

Einige Kinder spielen im Hof Verstecken. Während ein blonder Junge mit dem Gesicht zum Tor eines Langhauses laut vor sich hin zählt, tritt ein kleines Mädchen, ebenfalls blond, mit dem Teint einer Halbtulamidin, auf die Helden zu und bittet darum, sich unter einem ihrer Umhänge verstecken zu dürfen. Entscheiden sie, ob das Mädchen von ihrem Bruder gefunden wird oder nicht. Auf jeden Fall hat die Kleine Vertrauen zu ihren Helden gefasst und plappert jetzt munter drauf los.

- Zu einem Magier: Bist du ein Zauberer? Meine Schwester Aelfhild wird auch eine Zaubererin. Sie geht jetzt auf die Zaubererschule nach Olport, obwohl sie eigentlich schon eine Hexe ist.
- Meine Oma ist auch eine Hexe. Nein, nicht Tula. Tula ist meine Urur - ganz viele urs - oma. Mein Oma heißt Glorana, aber das darf niemand wissen.

Beim Namen Glorana werden ihre Helden vermutlich aufhorchen: Neugierig geworden werden sie Radscha über ihre Großmutter ausfragen. Dieses Interesse ist dem Mädchen unangenehm, denn auf Skerdu wird Glorana tunlichst totgeschwiegen. Dennoch hat sie eine Menge Informationen für die Helden:

- Früher schickte Glorana mehrmals ein flinkes Wiesel, dass sich mit Aelfhild unterhalten hat (ein Difar, wie kundige Helden vermuten können).
- Radscha musste ihrer Schwester hoch und heilig versprechen, weder Tula noch anderen Familienmitgliedern jemals von Glorana oder den Wieseln zu erzählen. Aber ihre Helden gehören ja nicht zur Familie.
- Radschas Opa Maednir hat sich wegen Glorana umgebracht und geht als Geist in den Höhlen unter Tulas Langhaus um (ein Hinweis auf die Grotte).
- Die Helden müssen versprechen, nichts davon Tula zu erzählen.

Wir sagen es Tula

Es besteht über weite Teile des Abenteuers die Gefahr, dass die Helden, nachdem sie der Verbindung zwischen Aelfhild und Glorana auf die Schliche gekommen sind, zu Tula gehen, um ihr davon zu berichten. Diese relativ einfache und auch effektive Lösung sollten sie als Spielleiter möglichst verhindern, weil sonst die dramatische Entwicklung nicht wie geplant vonstatten gehen kann. Tun sie das, indem sie Tula von Skerdu unnahbar, arrogant und unfreundlich spielen. Ihre Helden müssen das Gefühl haben, dass sie gegenüber Tula so unbedeutend sind, dass die große Zauberin erst gar nicht auf sie hören wird. Außerdem sollte den Helden immer bewusst sein, dass Tula wahrscheinlich der Meinung ist, sie stünden immer noch unter ihrem BANNBALADIN. Die Angst vor der Entdeckung, dass sie den Bann längst abgeschüttelt haben, sollte eine zu enge Zusammenarbeit verhindern. Sollte dies die Kontaktaufnahme nicht abwenden, so hört Tula die Helden wohl an, denkt aber nicht im Traum daran, mit ihnen zusammen zu arbeiten. Schnell wird sie die Helden wieder mit ihrem Zauber belegt haben, noch bevor sie ihren Verdacht wirklich ausbreiten konnten. So müssen sie mit ihren Helden die Selbstbeherrschungsproben vor dem Zaubertrankkessel vom Anfang wiederholen. Tula dagegen vertraut ihrer Schülerin Aelfhild viel mehr als irgendwelchen dahergelaufenen Helden die zudem alles erzählen würden, um ihrem Bann zu entfliehen.

Das Schiff der Helden

Eine naheliegende Aktion dürfte es sein, die Klippen hinab zum Wrack des Schiffes zu gehen, von dem behauptet wurde, die Helden seien damit nach Skerdu gekommen. Leider haben Wind und

Wellen nicht mehr viel von dem Segler übrig gelassen. Mittlerweile hängen nur noch vereinzelte Teile auf den Riffs. Verlangen sie Klettern- und Schwimmenproben um zum Schiff hinaus zu gelangen. Tatsächlich stellt sich durch die Aufschrift „Swafnild“ und kleiner darunter „Runajasko Olport“ heraus, dass dieses Schiff der Akademie gehört haben muss. Lassen sie hier ihren Helden einen geliebten Gegenstand, beispielsweise die Waffe, die sie ihm zu Beginn des Spieles abgenommen haben, wieder finden. Weitere Informationen sind der „Swafnild“ leider nicht zu entlocken.

Orozar Ormson und die Runajaski

Vermutlich müssen die Helden und die Runajaski nach wie vor zwei Mal täglich antreten, um den Trank aus Tulas Kessel einzunehmen. Gestalten sie es nicht zu einfach für die Helden, die Einnahme zu verhindern. Kitzeln sie ein bisschen Kreativität aus ihnen heraus. Fordern sie immer neue Ideen, indem sie die alten durch einen misstrauischen Blick Tulas verhindern. Naheliegend für die Helden wäre es, zu verhindern, dass die Runajaski oder zumindest Orozar den Trank einnehmen. Wenn ihnen dies gelingt, haben sie nach kurzer Zeit einen oder mehrere Mitstreiter gewonnen. Die vom BANNBALADIN befreiten Runajaski durchschauen schnell die Natur von Tulas ZAUBERZWANG-Fluch. Sie werden deshalb von Flucht oder offenem Vorgehen gegen Tula abraten und statt dessen dafür plädieren, zunächst die vertrauten Gegenstände zu suchen.

Informationen, die die Helden von Orozar Ormson, dessen ausführliche Beschreibung sie im Anhang auf Seite 26 finden, erhalten können, sind folgende:

- Er ist Magier und hat unlängst seine Ausbildung in der Runajasko beendet.
- Sein Auftrag war es, bei Tula von Skerdu nach Informationen über den Verbleib der Hjaldingard-Expedition zu forschen.
- Er kennt die genauen Worte von Iskir Ingibjarson (siehe am Beginn dieses Abenteuers), die der Grund sind, eine Verbindung zwischen Tula und der Expedition zu suchen.
- Sollte ihm davon berichtet werden, kann er das Wiesel aus Radschas Erzählung als einen Difar, einen niederen Dämonen aus dem Gefolge Logramoths, identifizieren.
- Seine letzte Erinnerung ist es, dass er mit seinem Vater in Skerdun über die Maßen zechte. Danach erinnert er sich nur noch an verschwommene Bilder von Rudern und über allem das Gesicht von Tula von Skerdu.
- Er weiß, dass sein Zauberstab in der Gewalt von Tula von Skerdu ist und dass er erst von ihrem Zauberzwang befreit ist, wenn er ihn wieder erlangt hat.

Auch die anderen Runajaski können Erhellendes beitragen:

- Ihre letzte Erinnerung ist es, dass sie inmitten eines furchterlichen Sturmes im Nordmeer ein Runenritual wirkten in der Absicht, das Meer zu besänftigen, was irgendwie misslungen sein muss. Danach haben sie nur noch verschwommene Bilder einer Riesin, von Tula von Skerdu und von Rudern im Kopf.
- Auch an den Drachenkopf von ihrem Schiff, der „Jurgas Zorn“ kann sich einer der Runajaski erinnern. Tula muss ihn auf Yumudas Insel geborgen haben. Möglicherweise will sie die Runen erforschen.
- Die Vermutungen über den Difar kann die Magierin Trudhild natürlich auch anstellen.
- Auch sie vermissen Gegenstände, die sie wieder erlangen müssen, wenn sie von Tulas Zauberzwang befreit sein wollen: Oendrik Swafnildson fehlt ein Beitel, Oridor Wasason eine Leier, Trudhild Weilandsdottir fehlt ebenfalls der Zauberstab und Mardruk Meerson fehlt ein besonders guter Hobel. Allen Gegenständen ist gemein, dass sie mit dem Zeichen der Runajasko geziert sind.

Die Hjaldingard-Expedition

Inspiziert durch Neuerungen, die aus dem Mittel- und Horasreich nach Thorwal gelangt waren, wollte der Hetmann Tronde Torbenson eine straffere staatliche Organisation durchsetzen. Mit diesem Ansinnen rief er beträchtlichen Widerstand hervor, der sich hauptsächlich um den Skalden Iskir Ingibjarson sammelte. Ingibjarson, genannt „der letzte Hjaldinger“ wollte nicht „vor einem König Tronde buckeln“ und stand für die althergebrachten thorwalschen Traditionen. Letztlich pflanzte er in die Herzen seiner Anhänger den Traum, die mythische Heimat der Thorwaler im güldenländischen Hjaldingard wiederzuentdecken. Die Bewegung „Zurück nach Hjaldingard“ wurde zu einer ernstzunehmenden politischen Macht, so dass sich der Hetmann selbst an ihre Spitze setzte und den erfahrenen Kapitän Asleif „Foggwulf“ Phileasson als ihren Anführer bestimmte. Am 15. Ingerimm 1023 BF stach die thorwalsche Flotte von Olport aus in Richtung Güldenland in See.

Die Idee zur Hjaldingard-Expedition entstand im Zuge des aventurischen Aufbruchs ins Güldenland mit der Veröffentlichung der ersten Myranor-Box. Ursprünglich waren drei redaktionsbetreute Abenteuer im Fanzine „Thorwal-Standard“ dazu geplant, die aus Zeitmangel jedoch niemals umgesetzt wurden. So gibt es neben den am Anfang dieses Abenteuers zitierten Worten des Rückkehrers Iskir Ingibjarson, der am 8. Hesinde 1026 BF bei Olport strandete (Siehe „**Die Dunkle Halle**“, S. 33) und die die Grundlage zu vorliegendem Abenteuer bilden, nur eine kurze Erwähnung im **aventurischen Boten 118** über den Verlauf. Das horasische Schiff Lamea stößt dort im myrianischen Horasiat Iolon auf einige Überlebende der Expedition. Diese berichten, dass ihre Flotte bereits wenige Tage nach dem Auslaufen in einem Sturm drei Schiffe verlor. Zu diesen Schiffen gehört vorliegendem Abenteuer zufolge die „Jurgas Zorn“. Kurz vor der myrianischen Küste geriet sie in ein Nebelfeld und wurde zerstreut.

Madas Spiegel

Eines der letzten Ereignisse vor dem Eindringen in die Grotte sollte es sein, dass die Helden Tula belauschen, während diese durch den Zauber MADAS SPIEGEL Aelfhild beobachtet. Eines späten Abends werden die Helden Zeugen, wie Tula mit ihrem schweren Hexenkessel ihren Raum verlässt. Sie stellt den Kessel außerhalb des Langhauses auf die Klippen und beginnt dann, ihn mit Wasser zu füllen, das sie aus einem Fass beim Haus schöpft. Auch trägt sie Tinte und Pergament bei sich. Der Mond spiegelt sich auf der Wasseroberfläche im Kessel. Geben sie ihren Helden die Möglichkeit, Tula unbemerkt bei ihrem Tun zu beobachten. Verlangen sie eine Schleichenprobe, so dass sie sich in Tulas Nähe in den Klippen positionieren können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kühle Wind vom Meer weht euch durchs Haar, als ihr auf den Klippen versteckt Tula beobachtet. Dunkle Wolkenfetzen jagen am Himmel vorbei und immer wieder spiegelt sich das bleiche Madamal auf der Wasseroberfläche in Tulas Kessel. Sie scheint konzentriert. Formen da nicht ihre Lippen ein Wort? Aelfhild? Dann vermeint ihr ein Gesicht auf der Wasseroberfläche zu erkennen: Ein sehr schönes Mädchen mit dunklem, langem Haar blickt aus dem Kessel zu Tula hinauf. Sie scheint zu erkennen, lächelt wissend. Dann hält sie ein Pergament vor sich, auf dem eine schwarze Rune gezeichnet ist. Schnell nimmt Tula Tinte und Feder zur Hand und beginnt, das Zauberzeichen abzumalen.

Aus diesem Ereignis sollten ihre Helden folgern können, dass Tula ihre Schülerin Aelfhild zur Runajasko geschickt hat, um dort das Geheimnis der Runenzauberei auszuspienieren.

Tulas Raum

Tulas Raum wird für die Helden während ihrer Zeit auf Skerdu von größtem Interesse sein. Verhindern sie, dass sie sich zu lange ungestört darin umschaun können, indem sie den Kater, Tula oder jemand anderen aus der Ottajasko plötzlich auftauchen lassen, so dass eine Entdeckung nur mit Mühe verhindert werden kann. Erst nachdem alle anderen Informationen herausgefunden wurden, sollte es den Helden gelingen, unbemerkt in Tulas Raum zu stöbern, um dann direkt in die Höhle darunter zu gelangen.

Wenn sich Tula nicht in ihrem Raum befindet, gibt es drei Möglichkeiten, einzudringen. In einem unbeobachteten Moment können die Helden ganz einfach durch eine der Türen gehen. Allerdings ist die große Halle selten ganz menschenleer und die Tür an der Rückwand ist meist mit einem Riegel verschlossen. Weiter können sie von außen durch ein Fenster steigen, was nicht allzu schwer fallen sollte. Für athletische Helden bleibt drittens noch der Weg über das Dach und durch den Rauchfang in Tulas Raum. Folgende Entdeckungen machen die Helden hier:

- Der Kessel in der Mitte des Raumes ist bereits bekannt. Eine genaue Beschreibung und eine magische Analyse des Inhaltes finden sie auf Seite 6.
- Das Schreibpult: Hier liegen Pergament, Tinte und Feder. Auf den Blättern sind merkwürdige, filigrane Zauberzeichen gemalt. Kurzen Notizen dabei ist zu entnehmen, dass es sich um Hjalldingard-Runen handelt. Eine Beschreibung dieser Runen finden sie in den Spielhilfen „**Unter dem Westwind**“ auf den Seiten 26 und 64 und in „**Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**“. Wenn sich einer ihrer Helden mit diesen Runen auskennt oder wenn sie die Zauberer Orozar Ormson oder Trudhild Weilandsdottir bei sich haben, so werden sie leichte Veränderungen von Tulas Runen zu den olporter Originalen erkennen. Sollte einer ihrer Helden zudem die Zauberschrift Zahjad beherrschen, so wird er erkennen, dass die Runen in ihrer Form so verändert wurden, dass sie neben der ursprünglichen Gestalt die Zahjadzeichen N, G und R abbilden. Mit etwas dämonologischer Bildung kann nachvollzogen werden, dass mit diesen Zeichen der Erzdämon Nagrach angerufen wird. Sollten ihre Helden nicht über diese Kenntnisse verfügen, so lassen sie einen der olporter Magier diese Vermutungen anstellen.
- Das Kastenbett Tulas enthält nur warme Decken und ist weiter nicht auffällig. Auch am Tisch und den beiden Stühlen können ihre Helden nichts besonderes erkennen.
- In den Regalen an den Wänden herrscht Unordnung. Offensichtlich wurden viele Gegenstände dort schon lange nicht mehr angefasst, so dass sich an manchen Stellen eine dicke, spinnwebendurchzogene Staubschicht gebildet hat. Bücher liegen neben getrockneten Kräutern und Fläschchen voll von alchemistischen Tinkturen. Es ist möglich, dass ihre Helden keine Hemmungen haben, Tula von Skerdu zu bestehlen, deshalb seien hier einige Dinge aufgelistet, die für durchschnittliche Abenteurer interessant sind: Die Bücher Druidentum und Hexenkult in der 450 Seiten starken Version von Alhonso di Bethana, ein Foliath der Kreutherkunde, die drei Folianten des großen Paramanthus – Lexikon der Alchimie, die Macht der Elemente und ein Exemplar der Wind- und Flautenzauberei von Tjalva Wogenschaum. Weiter finden sich Rezepturen von Kräutertränken und alchemistische Anleitungen, der Zahn einer Seeschlange, ein Orkschädel, getrocknete Heilkräuter, wie zum Beispiel einige Portionen Gulmond und Traschbart, Heiltränke mit insgesamt 15 LP, ein Verwandlungselexier der Qualität E und vieles mehr.
- Für erfahrene Abenteurer ist es naheliegend, unter den Teppich zu schauen. Tatsächlich befindet sich dort eine hölzerne Falltüre, die mit einem einfachen Schloss versperrt ist. Darunter geht es in die Grotte.

Runenmagie

Als man im Jahre 1020 BF in den Höhlen unter der Olporter Runajasko auf magische Runenzeichnungen stieß, ahnte noch niemand, welche weitreichenden Folgen das für die Akademie und für die aventurische Magie insgesamt haben sollte. Mit Hilfe dieser Zauberzeichen, einer vergessenen Form der Magie der alten Hjaldinger, war es möglich, astrale Kraft in Schriftzeichen zu bannen und diese Runen gar zu einem komplexen Gewebe zu verbinden. So ist es beispielsweise möglich, ganze Schiffsgemeinschaften auf sogenannten Runenottas zu verbinden, so dass ein einzelner Runenmagier mit der Lebenskraft der gesamten Mannschaft zaubern kann. Dass diese neue Art der „Blutmagie“ nicht unumstritten ist, zeigt sich beispielsweise dadurch, dass die Runajasko von Olport aus der Grauen Gilde ausgeschlossen wurde. Natürlich zieht diese neue Spielart der Magie auch die Neugier mächtiger Zauberwirker auf sich, vor denen die Olporter Magier ihre Runen lieber geheim halten würden, wie man in vorliegendem Abenteuer sehen kann...

Die Grotte

Unter dem Teppich in Tulas Raum befindet sich eine Falltüre. Dahinter führt eine hölzerne Leiter in den Untergrund. Eine langgezogene Höhle zieht sich in die Tiefe und bildet mehrere Räume.

Maednir Skoerreson

In der ersten Höhle machen die Helden folgende Beobachtung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An einem Felsvorsprung hängt ein Strick, der eine Schlinge bildet. Darunter liegt ein morscher, hölzerner Schemel. Kaum dass ihr die Höhle betreten habt, erscheint in einer Ecke die durchscheinende Gestalt eines Geistes. Es ist die wandelnde Seele eines jungen, gut aussehenden Thorwalers, der euch aus einem eingefallenen, vergrämten Gesicht anschaut. Er murmelt: „Warum nur? Warum? Glorana, ich liebe dich doch. Warum hast du mir das angetan...?“ Er geht zu dem Schemel, stellt sich darauf und legt die Schlinge um den Hals. Mit einer raschen Bewegung mit den Beinen wirft er den Schemel um und während er röchelnd nach Luft schnappt, kugelt eine Träne über seine eingefallenen Wangen. Dann verschwindet das Bild und alleine der Strick baumelt in der Luft.“

Die Helden wurden gerade eben Zeugen des Selbstmordes von Maednir Skoerreson, dessen wandelnde Seele dazu verdammt ist, an dieser Stelle den Zeitpunkt seines Todes wieder und wieder zu erleben. Vermutlich werden sie das Gesehene richtig einordnen können: Maednir Skoerreson ist ein Enkel Tulas und der Großvater von Radscha, die den Helden von ihrem Opa erzählte. Im Frühling 990 BF verliebte sich Maednir in die schöne Glorana, die damals als Tulas Schülerin auf Skerdu weilte. Während Tula auf Kaperfahrt war, verführte Glorana den jungen Thorwaler und beraubte ihn während ihrer Romanze mit dem Zauber LEVTHANS FEUER seiner Lebenskraft. Maednir war der jungen Hexe völlig verfallen und als diese seiner überdrüssig die Beziehung beenden wollte, sah er keinen anderen Ausweg mehr, als sich das Leben zu nehmen. Allerdings trug Glorana zu diesem Zeitpunkt bereits ein Kind von Maednir in sich. Tula von Skerdu würde gerne ihren Enkel von seinem Schicksal als Geist befreien, allerdings weiß sie, dass sie ihn mit ihrer Magie allenfalls in den Limbus bannen könnte. Der Exorzismus durch einen Boroni scheidet aus, weil sie dessen Gott den Krieg erklärt hat.

Der Drachenhals

Einige Schritte nach der Höhle von Maednir Skoerreson kommen die Helden in einen Raum, in dem der Drachenhals eines Langschiffes liegt. Hierher hat Tula das Bruchstück des Runenschiffes

„Jurgas Zorn“ gebracht, dass sie auf Yumudas Insel bergen konnte. Das Holz des Drachenkopfes ist mit jenen Hjaldingard-Runen bemalt, die die Helden bereits aus Tulas Raum kennen. Allerdings fehlen die dämonischen Modifikationen. Am Rumpf des Drachenhalses sind die Worte „Jurgas Zorn“ auf das Holz gemalt. Mit diesem Fundstück begann Tulas Interesse an den Hjaldingard-Runen.

Schätze

Nachdem die Helden die Höhle mit dem Drachenhals verlassen haben, kommen sie in einen größeren Raum. Auf den ersten Blick scheinen sie auf einen Piratenschatz gestoßen zu sein. Überall stehen Kisten, gefüllt mit goldenen Münzen, blinkenden Rüstungen und edlen Waffen. Dazwischen, fast achtlos verstreut, liegen die sterblichen Überreste mehrerer Menschen, teils mumifiziert, teils bereits skelettiert. Tatsächlich handelt es sich bei diesem Schatz um eine Sicherheitsvorkehrung, die Tula getroffen hat. Es ist kaum möglich, den Raum zu durchqueren, ohne an eine der herumliegenden Münzen zu stoßen und es ist ohnehin wahrscheinlich, dass ihre Helden gar kein Interesse daran haben, die Schätze unberührt zu lassen. Bei den Münzen handelt es sich hauptsächlich um al'anfanische Dublonen und auch die Waffen und Rüstungen lassen eine Herkunft aus dem Süden vermuten. Sobald einer dieser Gegenstände durch die Helden berührt wird, erheben sich die Mumien und Skelette und greifen die Helden an. Orientieren sie sich bei der Anzahl der Skelette an der Kampfkraft ihrer Helden, so dass es einen spannenden Kampf gibt, der jedoch überlebt werden kann.

Werte der Untoten

Hände: AT 8 PA 2 TP W+2

Schwert: AT 8 PA 4 TP W+4

LE 25 KO 8 MR 5 GS 5 RS 3

Vermisste Gegenstände

Wenn es den Helden gelungen ist, die Untoten zu besiegen, erreichen sie das Ziel ihrer Suche. In der nächsten Höhle befindet sich jener große, flache Stein, den sie bereits aus jener Vision kennen, die ihnen der Kater Taumann überbracht hat. Wild durcheinander liegt hier eine große Ansammlung von Gegenständen, die alle eines gemeinsam haben: Sie waren ihrem Besitzer einst sehr wichtig. Dolche, Knochenkeulen, Amulette, Zauberstäbe, Schwerter, Ringe und vieles mehr. Nach kurzer Suche werden die Helden ihre vermissten Gegenstände wieder finden. Sie sind ab sofort nicht mehr an den Bann, für Tula rudern zu müssen, sie nicht anzugreifen und ihr nicht entfliehen zu dürfen, gebunden.

Wenn die Helden von Orozar Ormson oder den anderen Runajaski begleitet wurden, finden auch diese ihre vertrauten Gegenstände wieder. Sollten diese Personen nicht mit in die Höhle gestiegen sein, so können die Helden deren Gegenstände anhand des eingravierten Akademiezeichens erkennen: Orozars Zauberstab, Oendriks Beitel, Oridors Leier, Trudhilds Zauberstab und Mardruks Hobel. Diese Dinge sollten ihre Helden mit sich nehmen, um die Runajaski von Tulas Zauber zu befreien. Was mit den anderen Gegenständen in der Höhle passiert, sei ihren Helden überlassen: Sie können die Dinge einfach in der Höhle belassen. Vielleicht entzünden sie ein großes Feuer, in der Hoffnung, dass der Zwang beendet wird, wenn die damit verknüpfte Bedingung nicht mehr existiert. Oder sie tragen alle Gegenstände mit sich, um sie ihren Eigentümern bei Gelegenheit zurück zu geben. Aber das ist ein anderes Abenteuer...

Nagrach

In dem Moment, in dem die Helden aus der Höhle zurückkehren, hat Glorana ihr Ziel erreicht: Die Anrufungen des Erzdämonen Nagrach, die Tula durch die veränderten Runen vollzog, führen zur Erscheinung des Erzdämonen.

Vermutlich haben die Helden, als sie in die Grotte hinabgestiegen sind, versucht, in Tulas Zimmer keine Spuren zu hinterlassen, um nicht von der Hexe, wenn sie zurückkehren sollte, verfolgt zu werden. In diesem Fall werden sie Zeuge dieser Begegnung, wenn sie versuchen, durch die Falltüre aus der Höhle herauszukommen. Sollten die Helden an diese Vorsichtsmaßnahme nicht gedacht haben, so ist die Hexe noch nicht in ihren Raum zurückgekehrt, wenn die Helden aus der Höhle wieder kommen. Dann sollten sie diese Begegnung irgendwo anders gestalten, beispielsweise vor dem Langhaus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig seid ihr geschlichen, um nicht entdeckt zu werden. Dort vorne ist jemand. Im dunklen Schatten könnt ihr Tula von Skerdu erkennen. Gebannt schaut die Hexe auf etwas vor ihr, was noch viel dunkler als der Schatten ist. Ein eiskalter Windhauch weht euch ins Gesicht und es ist still. Unnatürlich still! Raureif legt sich in einem zarten Nebel über die Umgebung und alles lebendige scheint zu erstarren. Dann erschallt eine dunkle, gefühlscalte Stimme: „Hier bin ich, Tula. Du hast mich gerufen. Lass uns den Pakt besiegeln.“ Die Hexe antwortet und wenn ihr euch nicht irrt, so hört ihr einen Anflug von Angst in ihrer Stimme: „Ich habe dich nicht gerufen, Nagrach. Weiche von dannen, Pentagramma...“

Dies ist der Zeitpunkt, an dem ihre Helden handeln sollten. Tula versucht mit einem PENTAGRAMMA den Erzdämonen in die Niederhöhlen zu vertreiben und sie benötigt dazu dringend die Unterstützung der Helden und wenn möglich auch der Runajaski. Versuchen sie trotz des Kampfes das Gruseln aufrecht zu erhalten. Die schwarze Kälte von jenseits der Sterne, die Erstarrung, die alles Leben beendet, sollte sich von anderen Gegnern deutlich unterscheiden. Deshalb werden hier auch keine Kampfwerte für den Dämonen angegeben. Ziehen sie ihren Helden wenn sie wollen pro Kampfrunde W20 LP durch Erfrierungen ab. Letztlich zieht sich der Erzdämon freiwillig zurück, wenn er sieht, dass er keine Seele in seinen Pakt ziehen kann. Ihre Helden sollten von dieser Begegnung für ihr Leben gezeichnet sein, entweder durch besondere Empfänglichkeit für Versuchungen aus Nagrachs Domäne oder durch einen besonderen Hass auf alles Eisige, Kalte.

Tula von Skerdu

Jetzt, endlich, nachdem der Dämon verschwunden ist, hört Tula auf die Helden. Durch ihre Unterstützung haben sie die Dankbarkeit der Hexe errungen. Sie ist noch immer sichtlich gezeichnet durch die Begegnung mit dem Dämonen und bereit, die Helden anzuhören.

Es ist gut möglich, dass die Helden, nach allem, was sie durch Tula erlitten haben, nicht bereit sind, mit ihr zusammen zu arbeiten. Vielleicht wollen sie Tulas augenblickliche Schwäche sogar dazu nutzen, sie zu überwältigen und gefangen zu nehmen. Verhindern sie dies, indem sie die anderen Bewohner des Ottaskins nach diesem Tumult zusammen laufen lassen. Angesichts der Übermacht werden sich die Helden nicht gegen Tula wenden. Vielleicht ziehen ihre Helden auch eine schnelle Flucht dem Gespräch mit Tula vor, um sich dann auf eigene Faust aufs Festland durchzuschlagen. Andererseits haben sie und Tula ein gemeinsames Interesse: Es geht darum, Gloranas Spionin in der Runajasko auszuschalten. Tula wird ihre Ruderer, also die Helden und die Runajaski, natürlich aus Dankbarkeit in die Freiheit entlassen. Es wird voraussichtlich zu einem Gespräch kommen, in dem die Helden Tula ihre Erkenntnisse über die dämonisch modifizierten Runen von Aelfhild und über Glorana als Drahtzieherin des Ganzen mitteilen. Dabei wird Tula, soweit die Helden nicht selbst dahinter gekommen sind, die Zusammenhänge des Hintergrundes (Seite 3) erhellen. Nachdem Tulas Verhältnis zur Runajasko (was nicht weiter verwundern sollte) stets von gegenseitigem Misstrauen geprägt war, ist es ausgeschlossen, dass sie selbst ihre Schülerin aus der Akademie holt. Sie bittet also die Helden, dies für sie zu erledigen: „Holt meine

Schülerin dort heraus und bringt sie mir. An meiner Dankbarkeit soll es nicht mangeln!“ Außerdem bietet sie an, die Helden mit der „Rabenzwinger“ nach Olport zu bringen.

Olport

In der Spielhilfe „**Unter dem Westwind**“ befindet sich auf Seite 98 eine umfangreiche Beschreibung der Stadt Olport und auf Seite 59 eine Beschreibung der Runajasko. Tula wird mit der Rabenzwinger nicht direkt in der Stadt anlanden, weshalb die Helden weit außerhalb an den Kreidefelsen von Bord gehen müssen. Wie ihre Helden vorgehen, ist nicht sicher vorhersagbar. Wahrscheinlich werden sie sich zu Fuß auf den schnellsten Weg zur Runajasko machen. Es ist allerdings auch denkbar, dass sie einen großangelegten Komplott in der Akademie vermuten, das möglicherweise die gesamte Akademie übergelaufen ist, was die dämonisch modifizierten Runen erklären würde. Einlass in die Runajasko zu bekommen, dürfte kein Problem darstellen, immerhin befinden sich wahrscheinlich Orozar Ormson und die Runajaski der „Jurgas Zorn“ in Begleitung der Helden.

Die Runajasko

Bedenken Sie, dass ihre Helden (zumindest größtenteils) bereits einmal in der Runajasko waren, auch wenn sie sich daran nicht mehr erinnern. Sorgen sie gelegentlich dafür, dass ein vorbeikommender Bewohner der Runajasko den Helden zulächelt oder zuwinkt, als wären sie Bekannte für ihn. Darauf angesprochen wird dieser Bewohner erklären, man habe sich doch vor ein paar Tagen kurz über Skaldengesänge, Schiffsbaukunst, das Wetter oder ähnliches unterhalten. Wenn die Helden an das wuchtige, mit Drachenköpfen und Ornamenten beschnitzte Tor klopfen, öffnet sich zunächst ein kleines Sichtfenster. Ein junger Thorwaler mit rotem, zu Zöpfen gebundenem Haar, schaut heraus und fragt nach ihrem Begehrt. Bei diesem jungen Magier handelt es sich um Bjarni Ingaldson, der zufällig im Moment der Ankunft der Helden am Tor vorbei kam. Wenn er die vermissten Runajaski vor dem Tor sieht, wird er sie und die Helden sofort einlassen und zum Akademievorsteher führen. Allerdings zeigt er offene Neugier für die Erlebnisse der Ankömmlinge und fragt sie ungeniert aus. Erwähnen sie eine Spionin Gloranas, Tulas oder gar Aelfhild mit Namen, wird Bjarni Ingaldson sofort hellhörig.

Bjarni Ingaldson

Im Firun 1026 gelang es einer Gruppe Abenteurer und dem Hetmann Tronde Torbenson, der Eishexe Glorana einen empfindlichen Schlag zu erteilen (Siehe das Abenteuer „**Die Dunkle Halle**“). Seitdem ist ihr Zorn gegen die Thorwaler geweckt und ihr besonderes Augenmerk gilt der Halle des Windes zu Olport, sieht sie die Magier doch mit der Runenmagie eine mächtige Waffe gegen sie entwickeln. Durch Schergen ließ sie jedes einzelne Mitglied der Runajasko überprüfen, ob es nicht jemanden gäbe, der für ihre Einflüsterungen empfänglich wäre und tatsächlich: Sie wurde fündig. Bjarni Ingaldson von der Rangoldson-Ottajasko aus Olport litt zeitlebens unter dem Jähzorn seines älteren Bruders und unter der Mutter, die in ihm wegen seiner magischen Begabung ein Feenkind sah. Sein Ärger gegen die Verwandten setzte sich an der Akademie fort im Ärger gegen den Vorsteher Haldrunir, dessen freundliche und verständnisvolle Art seinem Wunsch, Macht auszuüben so sehr entgegenlief. Da er in der Runajasko stets nur eine Art der Magie kennen gelernt hatte, die im Dienste der Gemeinschaft stand, eröffnete ihm Glorana mit der schwarzen und dämonischen Spielart der Magie eine ganz neue Welt, die er begeistert in sich aufzog. Sie lehrte ihn einige Beherrschungs-, Verschleierungs- und Liebeszauber, mit denen er sein Tun in der Halle des Windes tarnen kann, denn dort erforscht er in Gloranas Auftrag die Geheimnisse der Runenmagie. Weitere Informationen zu Gloranas Ränken finden sie in **UdW**, S. 183.

Im vorliegenden Abenteuer ist es nicht vorgesehen, Bjarni Ingaldson zu enttarnen, alleine schon deshalb, weil durch eine Enttarnung die Angaben in **UdW** S. 183 ihre Aktualität verlieren würden. Wenn allerdings die Motivation Aelfhilds oder die Herkunft der dämonisch modifizierten Runen Fragen aufwerfen, auf die sie als Spielleiter keine glaubwürdige Antwort finden, ohne Bjarni hinzuzuziehen, so scheuen sie sich nicht davor, ihn im Finale ans Messer zu liefern. Das ist besonders für Gruppen zu empfehlen, für die ein ordentlicher Kampf ans Ende eines Abenteuers gehört. Seine Werte sind folgende:

Geboren: 1001

Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: Der hinterhältige Verräter, bereit, seinen Freunden ein Messer in den Rücken zu jagen.

LE: 32 *AT:* 13 *PA:* 10 *TP (Stab) W+1*

Herausragende Eigenschaften: KL 11, KO12, KK 13

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 10, Schwimmen 11, Körperbeherrschung 9, Stäbe 8

Wichtige Zauberfertigkeiten: Caldofrigo 9, Leib des Windes 8, verschiedene borbaradianische Sprüche

Besonderheiten: Bjarni beherrscht die Grundlagen der Runenzauberei

Beziehungen: Innerhalb Olports groß

Aelfhilds Flucht

Um den Helden die Überwältigung Aelfhilds nicht zu einfach zu machen, ist es notwendig, dass sie zunächst von Bjarni gewarnt wird. Sorgen sie deshalb wenn möglich dafür, dass Bjarni vom Ansinnen der Helden erfährt, sei es direkt am Tor oder sei es indem er beim Gespräch der Helden mit dem Akademievorsteher Haldrunir Windweiser zugegen ist. Dann braucht er noch etwas Zeit, um Aelfhild zu warnen. Er schlägt Aelfhild vor, sich bei seiner Sippe im Rangoldson-Ottaskin in Olport zu verstecken, was die junge Hexe auch prompt macht. Aelfhild wird den Zauber **HARMLOSE GESTALT** wirken um sich in ein unscheinbares Mädchen zu verwandeln. Dann wird sie sich direkt durch das Tor der Runajasko den steilen Weg in die Stadt hinunter begeben, wobei sie von vielen Zeugen beobachtet wird.

Haldrunir Windweiser

Der Raum des Akademieleiters befindet sich im hinteren Bereich der Magierhalle (17). Der alte Skolaforradandi Haldrunir scheint die Weisheit in Person zu sein. Langes weißes Haar und ein ebenso langer Bart zieren ein Gesicht, das von vielen Lachfalten durchzogen wird. Gutmütig und voll Verständnis schaut er auf die Helden. Schräg hinter ihm steht ein Firnel, seine rechte Hand, der den Helden als Simidriel Eissänger vorgestellt wird. Die beiden waren es, die die Helden vor einigen Tagen auf die Suche nach Orozar Ormson und der verschwundenen Mannschaft der „Jurgas Zorn“ schickten. Lassen sie ihre Spieler nun von ihren Erlebnissen auf Skerdu berichten und antworten sie ihnen auf eventuelle Fragen aus ihrer Vergangenheit:

- Haldrunir hat eine Schülerin nach Olport geschickt, um dort nach Abenteurern für einen Auftrag zu suchen. Die Schülerin, Estrid, traf die Helden am Hafen und führte sie zur Runajasko.
- Die Helden waren zwei Nächte im Runajasko zu Gast, bevor sie mit der „Swafnild“, einem kleinen Segler der Runajasko, in Richtung Skerdu in See stachen.
- Ihr Auftrag war es, nach Orozar Ormson zu suchen und wenn möglich auch etwas über den Verbleib des Runenschiffes „Jurgas Zorn“ herauszufinden.
- Zu diesem Zweck wurden ihnen die Worte von Iskir Ingibjarson (siehe am Beginn dieses Abenteuers) mitgeteilt.
- Als Bezahlung für den Auftrag wurden jedem Helden 10 Dukaten versprochen, auszuzahlen bei der Rückkehr.

Sollten diese Angaben von Haldrunir nicht auf ihre Heldengruppe passen, so verändern sie sie entsprechend. Einem Spielermagier könnte beispielsweise statt des Geldes ein Buch über Elementarmagie angeboten worden sein.

Die glaubwürdige Auskunft, dass eine seiner Schülerinnen eine Spionin Gloranas sein könnte, veranlasst Haldrunir zu schnellem handeln.

Die Suche nach Aelfhild

Zunächst wird sich Haldrunir zusammen mit den Helden selbst auf die Suche nach der Schülerin begeben, bald schon jedoch erweisen sich die alten Knochen des Zauberers als zu langsam, so dass er die Helden ohne seine Begleitung weiter schickt. Aufgezählt sind jene Orte, an denen man Aelfhild in den letzten Minuten gesehen hat. Die Nummern beziehen sich auf den Plan der Runajasko (UdW S. 60)

- **Der Schlafplatz:** Der erste Anhaltspunkt ist Aelfhilds Schlafplatz. Er befindet sich in der vom Tor aus gesehen rechten Wohnhalle (18). Hier ist in der großen Halle an der Wand neben vielen anderen Schlafstellen auch der Platz von Aelfhild Svenjasdottir mit ihrer persönlichen Habe. Eine andere Schülerin, Estrid, ruht in den Decken daneben. Sie erzählt, dass Aelfhild noch bis vor wenigen Minuten neben ihr gelegen habe. Dann habe sie jemand vom Tor her gerufen. Leider hat sie nicht gesehen, wer da rief.
Hinter Aelfhilds Fellen und Decken befindet sich eine kleine Truhe mit ihrer persönlichen Habe. Neben den üblichen Besitztümern eines Mädchens ihres Alters können schnell einige Pergamente gefunden werden, auf denen dämonisch modifizierte Runen aufgemalt sind. Es handelt sich um jene Bilder, die sie Tula von Skerdu durch MADAS SPIEGEL zeigte.
- **Der Skaldenkreis (13):** Hier sind einige Skalden versammelt und lauschen dem Vortrag eines Harfenspielers in ihrer Mitte. Hier wurde Aelfhild gerade eben gesehen, wie sie am Skaldenkreis vorbei zum Eingang der großen Halla ging.
Auf die Frage, ob sie jemanden am Eingang der Wohnhalle gesehen hätten, kann einer der Skalden antworten, er habe dort Bjarni Ingaldson gesehen.
- **Bjarni Ingaldson:** Der junge Magier befindet sich mittlerweile auf dem Übungsplatz (16). Er war es, der Aelfhild aus der Wohnhalle gerufen hat. Er wollte mit ihr noch einmal den Zauber AEOLITUS aus der Vorlesung am Vormittag üben. Allerdings gab Aelfhild an, keine Zeit zu haben.
Es ist durchaus möglich, dass einige Helden einen massiven Verdacht gegen Bjarni hegen, allerdings dürfte es kaum möglich sein, dem Zauberer irgendetwas nachzuweisen, so dass sich diese Helden der Höflichkeit halber zurück halten sollten.
- **Am Tor:** In der Nähe des Tores unterhalten sich zwei Schüler der Drakkenhalla. Sie haben Aelfhild nicht gesehen. Auf die Frage, ob jemand in den letzten Minuten das Tor verlassen hat, antworten sie, dass gerade eben ein junges, vielleicht achtjähriges Mädchen aus der großen Halla gekommen und durch das Tor verschwunden sei. Das Mädchen sei so unscheinbar gewesen, dass sie sich kaum mehr an sie erinnern. Die Haarfarbe sei dunkel gewesen.
Die Vermutung liegt nahe, dass Aelfhild in der großen Halla den Zauber HARMLOSE GESTALT gewirkt hat und damit aus der Akademie entkommen ist.

In der Stadt

Weiter geht die Suche nach Aelfhild in Olport, auch wenn den Helden mittlerweile Anhaltspunkte fehlen. Sie suchen nach einer durch HARMLOSE GESTALT getarnten Hexe in einer Stadt mit fast 2700 Einwohnern. Haldrunir wird, wenn er in die Suche mit einbezogen wird, schnell Akademieangehörige in die Stadt schicken, um dort die Bewohner zu befragen und um die Ausgänge der Stadt überwachen zu lassen. Auch die Helden werden sich nach Olport hinein

begeben, um Aelfhilds Spur zu folgen. Die Nummern in Klammer beziehen sich jetzt auf den Plan von Olport (UdW S. 99). Das kleine, unscheinbare Mädchen mit den dunklen Haaren wurde an folgenden Punkten gesehen:

- Vor zwei Pilgern aus Bethana, die das Mädchen vom Efferdtempel (16) aus in Richtung Stadttor gehen gesehen haben.
- Am Stadttor von Thorgeld Traminson, einer Angehörigen der Rikaluin-Sippe, die dort Wache stand.
- Von Thure Solvason, einem Angehörigen der Wellenbrecher-Sippe. Thure ist gerade dabei, den Wall um sein Ottaskin (3) zu reparieren. Er hat das Mädchen gesehen, wie es in Richtung Hammerfaust-Ottaskin (4) ging.

In dem Bereich zwischen Wellenbrecher-, Hammerfaust- und Rangoldson-Ottaskin verschwindet die Spur des Mädchens. Niemand hat es gesehen, wie es die Stadt verließ. Helden, die sich mit Haldrunir oder einem anderen Kundigen der örtlichen Verhältnisse über ihren Verdacht gegen Bjarni Ingaldson unterhalten, können erfahren, dass Bjarni von der Rangoldson-Sippe stammt. In diesem Fall werden sie ihre Nachforschungen auf das Rangoldson-Ottaskin konzentrieren. Als Spielleiter können sie dann das Folkehjalding überspringen und direkt beim Abschnitt „Das Rangoldson-Ottaskin“ weiter machen.

Das Folkehjalding

Das Folkehjalding ist formal die Zusammenkunft von zwölf gewählten Vertretern der Olporter im Swafnirtempel (17), die zusammen mit dem Hetmann der Stadt, Torgal Raskirson, so etwas wie eine Stadtregierung bilden. Praktisch ist es aber auch meistens die Zusammenrottung von allen und jedem, der noch Platz im Tempel findet und der meint, sich für eines der besprochenen Themen interessieren zu müssen. Die Suche nach einer Spionin Gloranas in der Stadt ist für Haldrunir von so großer Bedeutung, dass er die Vertreter des Folkehjaldings und damit alle Olporter, die nicht gerade dabei sind, die Ausgänge der Stadt zu bewachen, im Swafnirtempel zusammenruft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Düster dräuen Drachenköpfe, Streitäxte und allerlei anderes Waffenwerk von den Wänden und über allem droht unheilverkündend der mumifizierte Kopf einer riesenhaften Seeschlange von der Decke der Swafnirshalle. Haldrunir weist euch, stets in seiner Nähe zu bleiben, während sich der Tempel mit allerlei wildem Thorwalervolk füllt. Beiläufig stellt euch der Akademievorsteher einigen Leuten vor: Bridgera Karvsolmfara, eine weise alte Frau, die Hochgeweihte des Swafnir und Starkad Erwiderer, der Tempelvorsteher. Er zeigt auf einen gutaussehender Mann, umgeben von Gestalten, die selbst für thorwaler Verhältnisse abenteuerlich erscheinen: Iskir Ingibjarson vom Hjaldifrej-Ottajasko. Dann erhebt er die Stimme und das Murmeln verstummt: „Liebe Freunde, Olporter, Thorwaler: Die finstere Eishexe Glorana hat abermals zugeschlagen. Sie hat eine Spionin gesandt, um uns die Hjaldingard-Runen zu stehlen. Doch soll euch das von jenen erzählt werden, die es herausgefunden haben...

Damit weist er auf die Helden. Lassen sie nun also einen ihrer Spieler die ganze Geschichte vor dem versammelten olporter Folkehjalding erzählen und unterbrechen sie ihn dabei immer wieder durch Zwischenrufe der Thorwaler. Insbesondere sollte sich ein rothaariger Thorwaler hervortun: Bowulf Ingaldson, der Bruder des Magiers Bjarni Ingaldson. Bowulf versucht durch hinterhältige Bemerkungen die Glaubwürdigkeit der Helden zu erschüttern: Mittelländische oder horasische Helden könnte er als verfluchte Canterer, einen Südländer als Sklavenhalter oder einen Tulamiden als Rastullah-Kriecher verhöhnen. Tosendes Gelächter erntet er dabei besonders von jenen wilden Kerlen rund um Iskir Ingibjarson.

Das Folkehjalding endet damit, dass jeder Vertreter verspricht, die Augen offen zu halten und das Mädchen Aelfhild zu suchen. Außerdem vereinbart man, sich beim Wache halten an den Stadtausgängen und am Hafen abzuwechseln.

Die Rangoldsons

Der Hetmann des Rangoldson-Ottajaskos ist Ingald Eldgrimmson. Eine Beschreibung finden sie auf Seite 27. Mit seiner Frau Wulfera hat er sage und schreibe zehn Kinder. Der älteste Sohn ist Bowulf, der ihm einst als Hetmann nachfolgen soll. Ein weiterer Sohn, Bjarni, erwies sich als magiebegabt und ist als Absolvent der Runajasko Ingalds ganzer Stolz. Zusammen mit den anderen acht Kindern, teilweise deren Familien und mehreren Verwandten und Freunden bilden sie die traditionsbewusste und alteingesessene Sippe der Rangoldsons. Die Loyalität der Familienmitglieder gilt zunächst der Sippe und viel später erst der Stadt Olport oder gar Thorwal. Der Bitte Bjarnis, Aelfhild im Ottaskin zu verstecken, fühlen sich deshalb alle verpflichtet, ohne nach den Gründen zu fragen. Allerdings ist die Spionage für die Eishexe Glorana ein Verbrechen, das zu decken Ingald keineswegs bereit ist. Sein Sohn Bjarni hat ihm eine herzerweichende Geschichte von einem naiven Mädchen, dass von der Eishexe verführt wurde und mit dem er großes Mitleid habe erzählt. Jetzt sucht Ingald nach einer Lösung, bei der alle Beteiligten ihr Gesicht wahren können. Spätestens nach den Zwischenrufen Bowulfs im Folkehjalding wird der Verdacht der Helden auf die Sippe gefallen sein. Ob sie offensiv ans Tor des Ottaskin klopfen und ein Gespräch fordern oder ob sie heimlich versuchen, einzubrechen und dabei erwischt werden, hängt von ihren Helden ab. Auf jeden Fall werden sie früher oder später von Ingald Eldgrimmson ans Feuer seines Langhauses zu einer Unterredung gebeten. Mit am Feuer sitzt auch die junge Aelfhild Svenjasdottir (Beschreibung auf Seite 26), der der Hetmann eine massive Eisenkette um den Hals gelegt hat, um sie am Zaubern zu hindern. Außer Bjarni, der wieder in der Runajasko weilt, drängt sich die ganze Sippe ums Feuer, um die Helden und um die Gefangene. Folgende Punkte spricht Ingald gegenüber den Helden an:

- Er möchte nicht, dass die Rolle, die die Rangoldsons und Bjarni bei der Flucht Aelfhilds spielten, bekannt wird. Dafür ist er bereit, auf weitreichende Forderungen der Helden einzugehen.
- Er kennt Tula von Skerdu nicht persönlich, doch hat er außer Angst und Respekt wie fast alle Thowaler auch Sympathie für die Hexe und ihren Kampf gegen Al'Anfa. Er schlägt vor, mit seinem Schiff, der „Swafnirsfreund“, und den Helden nach Skerdu zu segeln, um Aelfhild dort an Tula auszuliefern.
- Er meint, dass Bjarni ein dummer Junge sei, der vermutlich von der Hexe bezaubert wurde oder sich zumindest in sie verliebt habe. Deswegen solle man ihm nicht seine Laufbahn als Magier verbauen.

Natürlich ist es auch möglich, Aelfhild an die Runajasko auszuliefern oder es kommt zu einem Kampf, in dessen Verlauf die junge Hexe getötet wird. Das stimmigste Ende erhält das Abenteuer jedoch, wenn die Helden sich auf Ingalds Vorschlag einlassen und mit seinem Drachenschiff zurück nach Skerdu fahren.

Tulas Dank

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nebel liegt über dem Wasser, als das Drachenschiff knirschend auf dem Kies aufläuft. Mehrmals musstet ihr befürchten, dass die Swafnirsfreund eines der tückischen Riffs vor der Steilküste streift, doch nun ist es geschafft. Zusammen mit Ingald, Bowulf und einigen anderen Rangoldsons führt ihr die gefesselte Aelfhild den steilen Pfad hinauf zu Tulas Ottaskin. Dort oben auf dem Platz

vor dem Tor werdet ihr von einigen Gestalten erwartet, deren Umriss sich nur langsam aus dem Dunst lösen. In der Mitte erkennt ihr Tula, neben ihr Svenja und noch weitere Bekannte aus Tulas Ottajasko. Sie stehen um ein Dreibein, an dem Tulas Kessel hängt, in dem es bedrohlich brodelte. Ingald Eldgrimmson erhebt das Wort und im Zittern seiner Stimme vermeint ihr so etwas wie Angst zu hören: „Tula von Skerdu, von der man sagt, du habest Boron selbst bezwungen, wir bringen dir deine Schülerin Aelfhild, die uns an die Eishexe Glorana verraten hat. Wir wissen, du bist eine von uns, auch wenn deine Wege für uns unergründlich sind. Verschone uns von deinem Zorn...“

Möglicherweise möchten auch ihre Helden einige pathetische Worte dazu sagen. Tula von Skerdu nimmt ihre Schülerin entgegen und bedankt sich persönlich bei den Helden. Dann füllt sie mit einer Kelle Flüssigkeit aus ihrem Kessel in kleine Phiolen. Sie überreicht jedem der Helden eines der kleinen Fläschchen mit einer roten, übelriechenden Flüssigkeit darin. Dies sei ein Trank, der sie in Zukunft vor Beherrschungen schützen werde.

Was bleibt vom Abenteuer

Tulas Trank wird die Magieresistenz ihrer Helden für die Dauer von einer Stunde um 10 Punkte erhöhen. Er enthält 7 Portionen. Allerdings werden ihre Helden dem Trank mit größtem Misstrauen begegnen. Voraussichtlich werden sie mit der „Swafnirsfreund“ nach Olport zurück kehren. Sie haben nicht nur die Anerkennung und die Dankbarkeit von Tula von Skerdu gewonnen sondern auch jene von Haldrunir Windweiser und der Halle des Windes. Dort, in der Runajasko, können sie sich zudem die zehn Dukaten Belohnung für ihren ursprünglichen Auftrag abholen. Hier werden sie jederzeit gern gesehene Gäste sein. Wir halten 300 Abenteuerpunkte für angemessen und natürlich sollten ihre Helden nicht vergessen, dass sie fortan eine besondere Beziehung zum Erzdämonen Nagrach haben. Das Schicksal von Aelfhild bleibt zunächst im Dunkeln. Zweifellos steht ihr eine Zukunft als eine der größten Hexen Aventuriens bevor, ob auf der Seite der Helden oder auf der Seite Dämonen muss sich erst noch zeigen...

Personen

Tula von Skerdu

Es heißt, Tula von Skerdu habe Boron selbst den Krieg erklärt und im Volk spekuliert man, dass dies der Grund ihrer offensichtlichen Unsterblichkeit sei. Immer wieder zieht sie mit ihrer schwarzen Otta „Rabenzwinger“ auf Kaperfahrt gegen Al’Anfa und bringt Sklavengaleeren auf. Was sie zu diesem ruhe- und mitleidslosen Kampf gegen die „Pestbeule des Südens“ treibt, ist nicht bekannt, und auch ihre Helden werden es nicht erfahren, auch wenn sie im Abenteuer Tula nahe kommen wie sonst kaum jemand. In Thorwal und auch in Skerdun wird Tula geachtet, empfindet man doch Sympathie für ihren Kampf gegen die Sklaverei und gefürchtet, denn angeblich haben ihre Klagelieder schon manchen Seefahrer ins Verderben gezogen. Die Hexe, die manchmal als oberste Hexe des Nordens bezeichnet wird, trägt schweren Goldschmuck über ihrer pelzverbrämten



Kleidung. Den bis auf einen dicken Zopf kahlrasierten Schädel hat sie über und über mit Tätowierungen verziert.

Geboren: unbekannt

Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: brillante Oberhexe, eindrucksvoll und gefährlich, fremdartig, rachsüchtig, erhaben bis zur Arroganz.

LE: 46 *AT:* 17 *PA:* 16 *TP (Skraja) W+6*

Herausragende Eigenschaften: IN 16, KK 17, GE 16

Herausragende Talente: fast alle körperlichen Talente kompetent und besser, Betören 13, Fesseln/ Entfesseln 14, Sinnenschärfe 17, Steuermann 14, Wettervorhersage 12, Wurfbeile 14

Wichtige Zauberfertigkeiten und Flüche: alle Hexensprüche mindestens meisterlich, einige Firnelfen- und Druidenzauber, häufig angewandte Flüche: Unfruchtbarkeit, Rastlos, Hagelschlag (speziell gegen feindliche Schiffe)

Besonderheiten: Vertrauter Taumann (Wildkatze), egeboren, Königin der Hexen Thorwals

Beziehungen: bei nordaventurischen Hexen groß

Svenja Tulasdottir

Über die Ereignisse um Svenjas Geburt wird auf Skerdu kaum gesprochen und so bleibt Svenja mit dem Wissen um ihre Herkunft allein, was der schweigsamen Frau recht ist. Dass ihre Mutter eine der gefürchtetsten Dämonenpaktiererinnen Aventuriens ist, die ihren Vater in den Selbstmord getrieben hat, ist für Svenja eine offene Wunde, die sie tief in ihrem inneren verschlossen hat. Obwohl sich bei ihr niemals eine magische Begabung zeigte, wurde sie von Tula wie eine Tochter großgezogen, so dass sie den Beinamen Tulasdottir annahm. Svenja fand ihre Erfüllung in der Seefahrt. Sie wurde eine meisterliche Steuerfrau und hätte sie nicht eines Tages einen gutaussehenden Tulamiden von einer Kaperfahrt mit nach Hause gebracht, so würde man bei ihr überhaupt keine Gefühlsregungen erwarten. Im Kreise ihrer Familie taut sie auf und ein befreites Lachen erscheint im Gesicht der sonst so ernsten und schweigsamen Frau um so wertvoller.

Geboren: 12. TRA 990 BF

Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: Die Steuerfrau ist eine der herausragenden Gestalten an Bord der „Rabenzwinger“. Über ihre Kinder erhalten die Helden zentrale Informationen, die der Schlüssel zum Abenteuer sind.

LE: 38 *AT:* 16 *PA:* 13 *TP (Kampfstab) W+1*

Herausragende Eigenschaften: KK 14, IN 15, CH 15

Herausragende Talente: Fesseln/ Entfesseln 14, Sinnenschärfe 15, Steuermann 16, Wettervorhersage 14, Stäbe 13

Beziehungen: Außer zu Tula gering

Aelfhild Svenjasdottir

Gut gehütete Geheimnisse üben auf eine neugierige Jugendliche immer einen besonderen Reiz aus und so war es nur eine Frage der Zeit, bis Aelfhild hinter das Geheimnis ihrer Großmutter kam. Schnell fand sie heraus, dass sie nicht nur die Nachfahrin von zwei der größten Hexen Aventuriens ist, sondern auch, dass in ihr die ersehnte magische Kraft floss, die ihrer Mutter verwehrt geblieben war. Es war Abenteuerlust, aber auch die Suche nach den eigenen Wurzeln, die sie den Kontakt zu ihrer Großmutter Glorana aufnehmen ließ, und diese erkannte schnell den Wert, den die unerfahrene Hexe für sie auf Skerdu haben konnte. So geriet Aelfhild in die Fänge der meisterlichen Ränkeschmiedin Glorana und war dieser bald völlig ausgeliefert. Spielen sie Aelfhild mal als mitleiderregendes naives Mädchen, mal als durchtriebene Intrigantin und schockieren sie ihre Spieler mit diesem Wechselbad.

Geboren: 29. Rah 1010

Haarfarbe: rotbraun *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: Pubertierende Göre auf der Suche nach den eigenen Grenzen. Sie spielt mit Dingen, deren Gefährlichkeit sie nicht abschätzen kann. Als Nachkommin zweier der bedeutendsten Hexen Aventuriens hält sie sich für unschlagbar.

LE: 27 *AT:* 11 *PA:* 9 *TP (Dolch)* W+1

Herausragende Eigenschaften: CH 15, IN 12, KL 12

Herausragende Talente: Betören 11, Lügen 10, Überreden 8

Wichtige Zauberfertigkeiten und Flüche: Harmlose Gestalt 8, Hexenknoten 8, Hexenkralle 10, Große Gier 9, Schleier der Unwissenheit 10

Besonderheiten: Aelfhild ist wie ihre Vorfahrin Tula eine Schwester der Nacht. Ein Vertrautentier hat sie noch keines gefunden.

Beziehungen: Gering, bis auf Tula und Glorana

Orozar Ormson

Der junge Magier Orozar Ormson ist ein ruhiger und besonnener Mann. In einfachsten Verhältnissen als Fischerjunge in Skerdun großgeworden waren für ihn die Möglichkeiten, die sich durch seine magische Begabung boten, fantastisch. Er erwies sich als mittelmäßig begabt, doch entsprach es seinem bodenständigen Naturell ohnehin nie, zu große Sprünge zu machen. Orozar Ormson ist auch als Magier ein Mann des Volkes geblieben. Die Helden werden ihn wegen seiner Zuverlässigkeit und seiner ruhigen Ausstrahlung schätzen.

Geboren: 1004

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: Der besonnene Begleiter der Helden, der in Fragen der Magie und der Ortskenntnis weiter hilft.

LE: 30 *AT:* 12 *PA:* 10 *TP (Stab)* W+1

Herausragende Eigenschaften: KL 12, KO12, KK 13

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 10, Schwimmen 11, Körperbeherrschung 9, Stäbe 8

Wichtige Zauberfertigkeiten: Aeolitus 10, Caldofrigo 9, Leib des Windes 8

Besonderheiten: Orozar beherrscht die Grundlagen der Runenzauberei

Beziehungen: gering außer zu den olporter Magiern

Die anderen Runajaski

Die gesamte Mannschaft der „Jurgas Zorn“ meldete sich seinerzeit freiwillig, um Iskir Ingibjarson nach Hjalldingard zu folgen. Vielfach waren es noch fast jugendliche Enthusiasten, die den Akademievorsteher Haldrunir dazu drängten, das Runenschiff mit auf die Expedition zu schicken, erbot sich hier doch eine hervorragende Möglichkeit, die neue Runenzauberei zu erproben und möglicherweise mehr über deren Ursprung im Gildenland zu erfahren. Nach ihrem Schiffbruch stehen die Abenteurer diesen Träumereien nun wesentlich kühler gegenüber.

- **Oendrik Swafnildson** ist ein Schiffbauer aus dem traditionsreichen Hammerfaust-Ottaskin in Olport. Seine Familie ist seit Generationen mit der Runajasko verbunden.
- **Mardruk Meerson** trägt ein unverkennbar orkisches Erbe in sich. Seine unteren Eckzähne stehen hervor und seine Behaarung geht weit über das bei Menschen Übliche hinaus. Er stammt aus dem Landesinneren und hat sich seinen Beinamen gegeben, um nicht an seine Herkunft erinnert zu werden. Auch er ist ein Absolvent der Drakkenhalla.
- **Oridor Wasason** ist ein Skalde von einem Einödlanngahaus an der Küste einige Meilen südlich von Olport. Seine Lieder, die er getragen und begleitet von Leierklang und Meeresrauschen vorträgt, handeln von Sehnsucht, von Einsamkeit und von der Liebe zur See.
- **Trudhild Weilandsdottir** ist eine leidlich begabte Absolventin des arkanen Zweiges der Runajasko. Über ihre Herkunft spricht sie nicht und auch sonst ist sie verschlossen, spröde und unnahbar.

Ingald Eldgrimmson

Ingald ist das Sippenoberhaupt der Rangoldsons und damit Vertreter einer sehr alten und traditionsreichen Ottajasko. Sein Einfluss in Olport, sowohl im Folkehjalding als auch in der Runajasko ist enorm. Der gedrungene, stämmige Mann mit den ergrauten Haaren und dem Bauchansatz ist für einen Thorwaler eher klein. Was ihm an Körpergröße mangelt macht er durch Klugheit und durch Diplomatie wett.

Geboren: 971 BF

Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: Ein Diplomat, der besonnen die Geschicke seiner Sippe lenkt

LE: 42 *AT:* 16 *PA:* 14 *TP (Schwert) W+5*

Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN14, KO 13

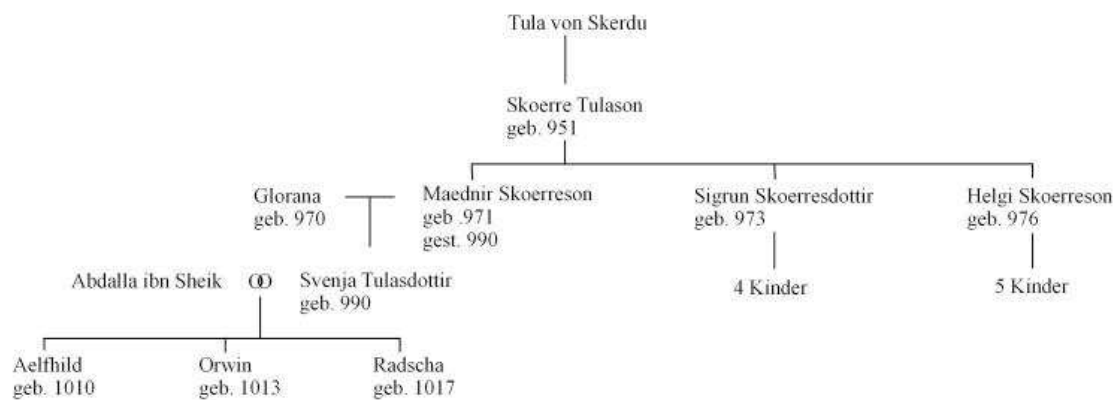
Herausragende Talente: Überreden 15, Etikette 15, Selbstbeherrschung 14

Beziehungen: groß

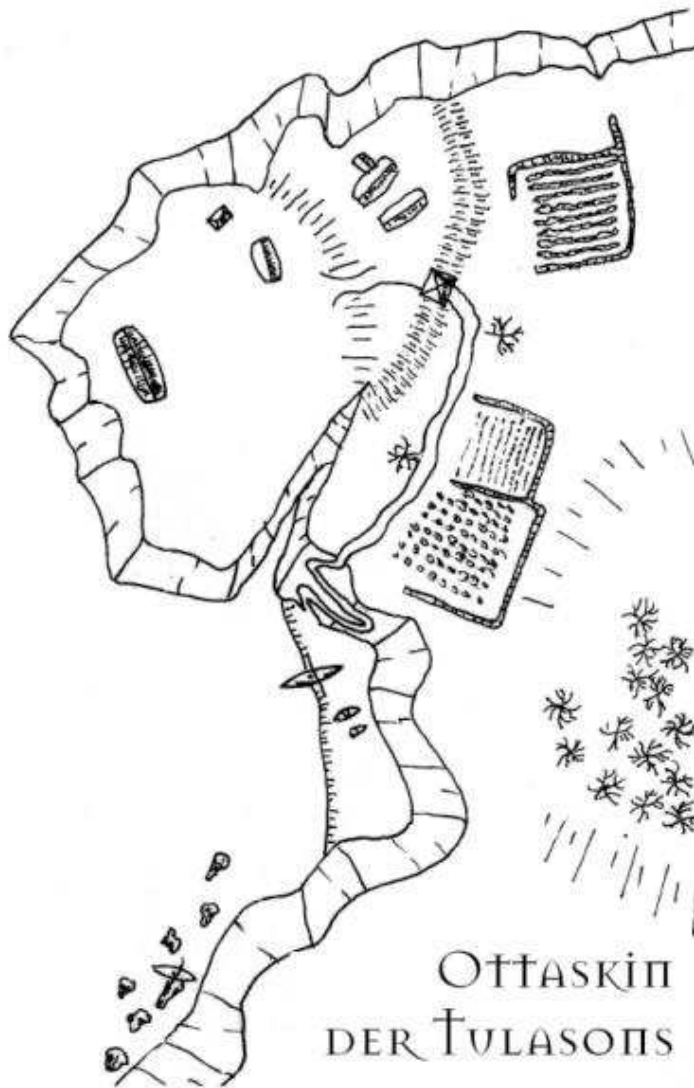
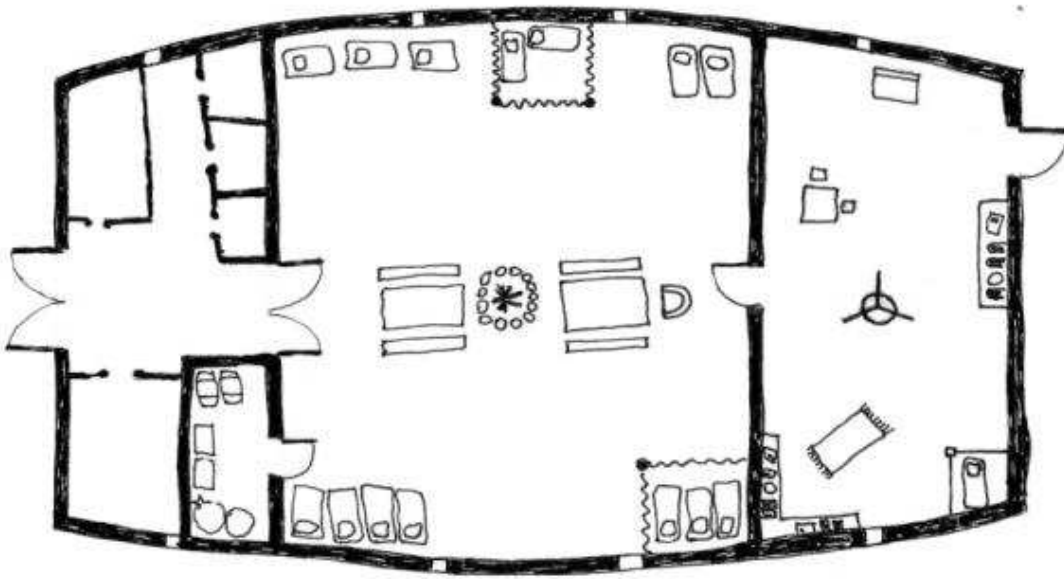
Ingalds ältester Sohn **Bowulf Ingaldson** ist ein rauer Heißsporn, der dem Vater durch seine Unbedachtsamkeit schon oft Sorgen gemacht hat. Bowulf sympatisiert mit den Ideen Iskir Ingibjarsons und eckt häufig durch seine aufbrausende Art an. Ein weiterer Sohn, **Bjarni Ingaldson**, wird im Kasten auf Seite 20 beschrieben.

Anhänge

DER STAMMBAUM DER TULASONS



TULAS LANGHAUS



OTTASKIN
DER TULAS